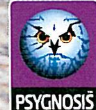


10 DEMOS EXCLUSIVAS
TOMBI, TEST DRIVE 5, NINJA, G-DARIUS, S.C.A.R.S., CIRCUIT BREAKERS
* CD sólo válido en España
ESTE MES... ¡DOS CONCURSOS!
10 juegos completos de MEDIEVIL
20 juegos completos de ALUNDRA
Edición Oficial Española
PlayStation™
MC
Magazine
Número 23
975 Ptas.
TENCHU
LA SUTILEZA DEL NINJITSU
TOCA 2
CODEMASTERS CONFIESA...
ANÁLISIS:
WILD 9
R-TYPES
G-DARIUS
WILD ARMS
BIO FREAKS
APOCALYPSE
NFL EXTREME
FORMULA 1 '98
AZURE DREAMS
C&C: RETALIATION
VICTORY BOXING 2
FUTURE COP: LAPD
DUKE NUKEM: TIME TO KILL
¡¡GRATIS!!
DOS PÓSTERS GIGANTES
La revista PlayStation más vendida del mundo
00023
8 414090 112772

REGLA 76b

'Los inspectores pueden pedir en cualquier momento que el coche sea desmontado por otro competidor para asegurarse que las condiciones de elegibilidad y conformidad sean satisfechas.'

FIA Sporting regulations.







A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98


A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
ACTION
O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO64
PSYGNOSIS

Editorial

Halaaa, cómo se nota que ya se acerca la Navidad, ¿eh? No nos ha quedado más remedio que ampliar el número de páginas este mes, y ni aun así nos ha bastado para cubrir la traca de títulos que se nos avecina. Incluso hemos tenido que renunciar a un par de secciones —esperamos que no las eches demasiado en falta, el mes que viene estarán de vuelta— para dar cabida a los juegos que aporreaban las puertas de *PSM*.

Hablando de puertas, pronto se abrirán las del SIMO en Madrid, y esperamos verte por allí, porque lo primero que haremos será ponerte un pad entre manos y hacerte jugar hasta que te hartes.

Pero también hay puertas que se cierran, y no es precisamente una buena noticia. El programa de radio *Game40* se despidió del público el pasado 4 de octubre.

Game40 acompañaba a los oyentes cada domingo en la cadena 40 Principales desde hacía seis años. A lo largo de todo ese tiempo, personas como Manuel Martín-Vivaldi, Guillem Caballé o Carlos Ulloa, entre otros, se encargaron de informar sobre el mundo de los videojuegos.

No conocemos las razones que han llevado a la cadena a eliminar de la programación un espacio tan veterano y, sobre todo, con una audiencia tan fiel. En cualquier caso, desde *PSM* queremos manifestar nuestro apoyo al equipo, y estamos seguros de que, con su experiencia profesional, los volveremos a encontrar en cualquier otro tramo de este sector nuestro.

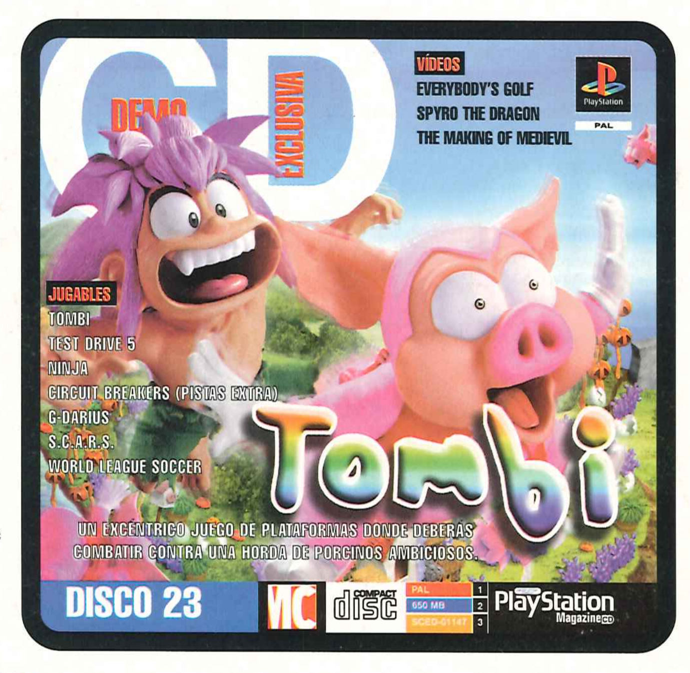
Empar Revert
PlayStation Magazine

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.

La demo de este mes responde a la demanda culinaria de tan goloso comensal como tú. Prepárate para una explosión de sabores. Te recomendamos que los pruebes todos, desde el tradicional de *G-Darius* hasta el prehistórico de *Tombi*.









TOMBI — Jugable
Ponte en la piel de un neanderthal de pelo rosa en este bonito plataformas en 2-D.

NINJA — Jugable
Abandónate a navajazos, puñetazos y patadas en esta demo salvaje.

WORLD LEAGUE SOCCER — Jugable
Jugarás la primera parte del encuentro entre Escocia y Brasil.

CIRCUIT BREAKERS — Jugable
¡Con un circuito extra!

S.C.A.R.S. — Jugable
Pasa un buen rato con este cómico juego de carreras.

TEST DRIVE 5 — Jugable
Nada de conducción respetable. ¡A por todas!

G-DARIUS — Jugable
Diversión retro con un juego de tiros en 2-D.

PSYCHON — Jugable
Shoot 'em up de corte Yaroze.

PUSHY 2 — Jugable
Más desvarío Yaroze. Eres una... ¿pelotita?

EVERYBODY'S GOLF — Vídeo
¿Cuándo fue el golf divertido? ¡Ahora puede serlo!

MAKING OF MEDIEVIL — Vídeo
¿Que cómo lo hacen? Descúbrelo.

SPYRO THE DRAGON — Vídeo
Es lila, escupe fuego y ya está en la calle.





Sumario

30 noviembre 1998

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Alfonso Catena, Quique Fidalgo, Asunción Guasch, Miquel López, Arnau Marín, Javier Moncayo, Rosana Rivero, Carlos Robles, Ana Sedano, Carles Sierra, Zoraida de Torres, Domènec Umbert, Javier Vico y Toni Vierge.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 Fax: (93) 254 12 61

Publicidad de consumo

Alba Fernández
C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 Fax: (93) 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez Tel: (93) 254 12 58

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 Fax: (93) 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 Fax: (93) 254 12 63




Solicitado Control O.J.D.





Pocket Fighter



C3 Racing



Wild Arms

PREPLAY

PLAYTEST







Edición Oficial Española
PlayStation™ Magazine 23

76 G-Darius

96 NFL Extreme

56 TENCHU

68 FORMULA 1 '98

27 TOCA 2

68 Duke Nukem: TTK

REPORTAJES

SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...



TOMB RAIDER III

MÁS *TOMB RAIDER* QUE NUNCA

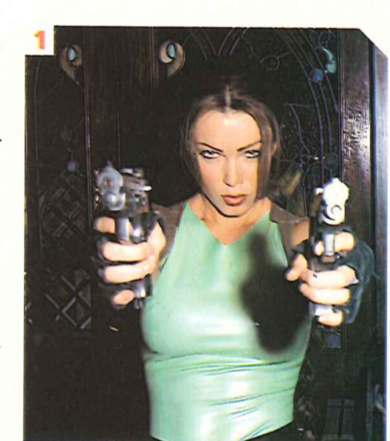
¿Qué? Corta la respiración, ¿eh? Pues, nada...

El National Geographic Club de Madrid fue el lugar escogido por Eidos para la presentación oficial de *Tomb Raider III, Adventures of Lara Croft* en España. Un escenario francamente acertado: estatuas aztecas, monolitos egipcios, pergaminos bizantinos... Era como estar en casa de la mismísima Lara. Seguramente es lo mismo que pensó ella, porque allí estuvo, en carne y hueso, la encarnación física de nuestras más inconfesables fantasías poligosomáticas: Nell McAndrew.

Esta chica ha sido la última elegida como representante de Lara en la Tierra, y a ella corresponde —por obra y gracia de Eidos— posar para las sesiones de fotos y responder a las preguntas indiscretas de los periodistas sin ética de *PSM*. Dicen las malas lenguas que será ella quien dará vida a la virtual heroína en la película que Paramount Pictures está ya preparando, *Tomb Raider: The Movie*. ¿Será verdad? Puede, aunque muchas otras malas lenguas aseguran que no, que será Demi Moore la encargada de saltar, disparar y correr en la gran pantalla vestidita de Lara. Tralará-lara-lará. Ambas señoritas parecen *sobradamente preparadas* para tal empresa, desde luego... ¿Qué pasa con el juego? Claro, es de lo que deberíamos hablar, ¿no?

Pfff... Bien, vale. Según palabras de la propia Lara-Nell, en *TRIII* encontraremos cinco escenarios, cada uno compuesto por cinco niveles enormes y muy elaborados. Todos los mundos están ambientados en localizaciones geográficas reales (o al menos «conocidas»): la Antártida, la India, Londres, el Pacífico Sur y Nevada. El primero y el último funcionarán a la manera tradicional, pero los tres centrales podrán ser superados en el orden que se desee. No está mal.

La inteligencia artificial de los enemigos será mucho más avanzada, habrá malos por todas partes, Lara será capaz de ejecutar movimientos nuevos (como agacharse y gatear), encontraremos trastos como lanzamisiles, lanzallamas, lanzagranadas y todo lo que empiece por «lanza-»..., en fin, muchas cosas nuevas. Los vehículos son todavía un secreto, aunque ya nos han adelantado la presencia de una bici, una moto submarina como la de *Crash 3* (estilo James Bond), una moto de agua, una canoa... ¿Quieres más detalles? Echa un vistazo a nuestro PrePlay de *Tomb Raider III* en la página 34 de este mismo número y verás...

1


2


[1] ...inspira... [2] ...expira.

ELECTRONIC ARTS: LA RESPUESTA DECISIVA A LA SEQUÍA DE 1999

¿1999? VEAMOS: NO HABRÁ JUEGOS OLÍMPICOS, NI MUNDIAL, NI FINALES DE LA EUROCOPA. TAMPOCO VEREMOS A LAUDRUP EN ACCIÓN, Y QUIZÁ LOS CHICOS DE LA NBA SIGAN EN HUELGA... ¡CIELOS! ¿QUÉ PUEDE ESPERARSE DE UN AÑO ASÍ? TRANQUILO. NADA QUE EA SPORTS NO PUEDA SOLUCIONAR. LA COMPAÑÍA CANADIENSE SE ENCARGARÁ DE ACERCARNOS AL SOFÁ LO MÁS EMOCIONANTE DEL DEPORTE CON LAS NUEVAS VERSIONES DE SU CLÁSICA TRÍADA FIFA, NBA Y NHL.

FIFA '99


Te presentamos a Matt Brown (izquierda), arquitecto de software de *FIFA '99*.

DE PORTE ELEGANTE

EA Sports nos lanzó a los terrenos de juego de *FIFA '99*, y desde el banquillo de su sede canadiense presenciamos los nuevos fichajes de la temporada. *FIFA '99* es la sexta encarnación del ya clásico juego de fútbol de EA Sports, le preceden toda una saga: *'95,'96,'97,'98* y *Copa del Mundo Francia '98*.

A primera vista, *FIFA '99* presenta unos gráficos y una jugabilidad más pulidos. Con respecto a *Copa del Mundo Francia '98* se han añadido dos nuevas ligas, la de Bélgica y Portugal, y tres nuevos campeonatos europeos, la Liga de Campeones, la UEFA y la Eurocopa. *FIFA '99* cuenta con un total de 246 equipos de 34 países diferentes, 19 estadios, 12 ligas y ocho modalidades de juego, las cinco originales de *FIFA '98* más la denominada «Súper Liga Europea», una competición ficticia que incluye los 20 mejores equipos europeos, y una opción para personalizar ligas y competiciones.


¡Vaya tijereta!


¡Ahora sabrás lo que es un regate!


Mala suerte, directo al palo.

REALISMO VS JUGABILIDAD

FIFA '99 es, por el momento, el título más realista de toda la serie. Como sucede en cualquier título de deporte, en *FIFA '99* se planteaba el dilema de dar prioridad al realismo sobre la jugabilidad o hacer exactamente todo lo contrario.

Según Matt Brown, arquitecto de software de *FIFA*, en esta nueva versión no se ha tenido que renunciar a ninguna de las dos características. Se centraron sobre todo en conseguir que el juego fuera lo más realista posible, y una vez conseguido cambiaron algunos aspectos para introducir algo más de diversión. El resultado, según Brown, ha sido un título realista 100% con una excelente jugabilidad.

En *FIFA '99* la respuesta de los controles es más precisa, lo que permite una aceleración más rápida, así como la interrupción de movimientos: ahora los jugadores pueden realizar cambios en los giros, algo que antes era imposible; si el jugador realizaba un giro de 180º no podía cambiar de dirección hasta que no hubiera terminado el giro. Además, cuenta con una velocidad de 25 imágenes por segundo, cinco más que en *FIFA '98*, lo que permite un juego más fluido. Los porteros son semiautomáticos, es decir, que ofrecen al jugador cierto grado de decisión sobre sus movimientos. Es más fácil dominar el balón y hay un mejor control de las bandas, algo que los aficionados a *FIFA* agradecerán, porque cuando la pelota se quede en la línea de saque y se acerquen a ella para recuperarla no encontrarán que se las ha pirado, como sucedía en versiones anteriores.

Se han introducido también mejoras importantes en la CPU. En el procesador, que controla tanto la inteligencia artificial del equipo contrario como la de los compañeros de equipo, se ha trabajado a fondo. Con respecto a la IA del equipo contrario, los defensas deciden y hacen lo que creen más apropiado en cada momento. Si el atacante está situado cerca de su propia portería le marcarán con menos intensidad (sólo se producirán algunas tentativas para robarle el balón), mientras que si éste se encuentra en campo contrario los defensas marcarán el terreno intensamente. Las mejoras en la inteligencia artificial de los compañeros de equipo asegura que los jugadores controlados por la CPU apoyan a sus compañeros en todo el campo. Es decir, el marcaje de los jugadores es más realista y la acción de jugador a jugador más inteligente.


Este chaval es el encargado de la base de datos de *FIFA '99*.

La inclusión de una base de datos con las características físicas de todos los jugadores (su peso, altura, etc.) que se reflejan en el juego contribuye a crear la sensación de realismo que EA perseguía.

TEXTURAS

La CPU de PlayStation (encargada de calcular todas las texturas) tiene menor capacidad que la de un PC, y puesto que la resolución es menor cuantas más texturas tenga el juego, los diseñadores de *FIFA '99* han colocado más texturas en la parte del escenario que más se ve. O sea, que lo que tendremos en primer plano estará compuesto de más texturas que el resto del escenario. La cámara se desplaza siempre mostrando el plano de mayor resolución y enfoca allí donde se desarrolla la acción, sin mostrar planos altos de todo el campo para no restar velocidad al juego. En los efectos de luz, una de las innovaciones más importantes de *FIFA '99* es la experiencia dinámica: si un jugador se introduce en una zona de sombra, parte de su cuerpo tendrá un reflejo más oscuro.

SONIDO

En este aspecto, EA se ha centrado principalmente en la mejora de la música de fondo y en los comentarios. *FIFA '99* cuenta con música en estéreo y con un total de 300 comentarios diferentes para todas las ligas y campeonatos, traducidos a 18 lenguas. La versión española tiene por comentaristas, al igual que en entregas anteriores, a Manolo Lama y Paco González.

Para que te hagas una idea del enorme trabajo que supone traducir un juego te diremos que se tarda alrededor de una semana sólo en leer los nombres de los jugadores...

ANIMACIÓN

En este apartado, *FIFA '99* brinda una mayor interacción de los jugadores entre sí, pueden incluso enfadarse con el árbitro, y celebrar los goles de un modo más realista. Esto último se debe a que el equipo ha grabado e introducido las diferentes maneras de celebrar los goles según los países, así como diversos tipos de jugadas localizadas. Una vez introducida la información, se modifican algunos aspectos para conseguir jugadas más espectaculares. Así se consiguen, por ejemplo, movimientos especiales, que la pelota llegue más lejos, etc.

DETRÁS DE LA CÁMARA

En la sede canadiense de EA Sports pudimos conocer las diversas fases de desarrollo de *FIFA '99* y charlar con los responsables de cada una de las áreas. En su desarrollo han participado un total de 70 personas. Te presentamos algunas de ellas.


Andy Abramovici y Jackie Ritchie llevan desde noviembre del año pasado trabajando con Adobe Photoshop en el diseño de los escudos y equipos de las diferentes alineaciones.


Taylor Moore (izquierda) es el encargado de la edición de vídeo. Trabaja en la intro. Simula imágenes previamente capturadas, colocando a los personajes en escenarios reales. La intro ofrecerá un minuto y 40 segundos de intensa emoción.


Del diseño de los estadios y jugadores se encarga Dave Bolleson, que nos estuvo explicando cómo funciona la textura de imágenes en PlayStation.


Aquí tenemos a otro de los responsables del sonido.

NBA LIVE '99

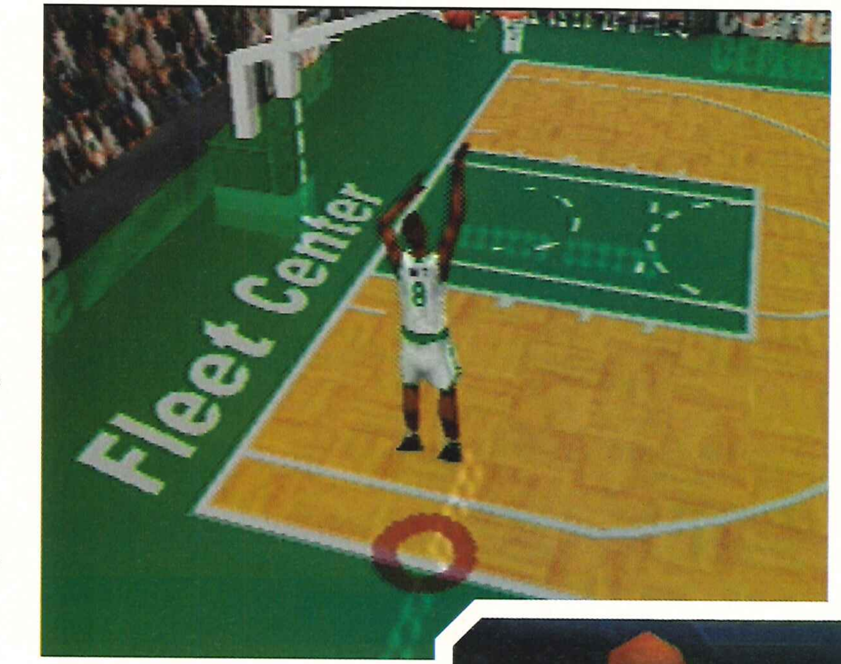
A ESPUERTA

La famosa serie de títulos de baloncesto *Live* de EA Sports lleva hasta el momento unos 6 millones de unidades vendidas en todo el mundo. Impresionante, ¿no?

Pues viene otra entrega en camino, con el 99 detrás, que tú tendrás al alcance en noviembre, pero que nosotros vimos terminado sólo al 75%. Incluía ya todas las animaciones, aunque no todos los movimientos de los jugadores. No sacaremos ninguna conclusión definitiva, si bien sospechamos que se trata del mejor simulador de baloncesto de la historia PlayStation. Tendremos ocasión de comprobarlo.

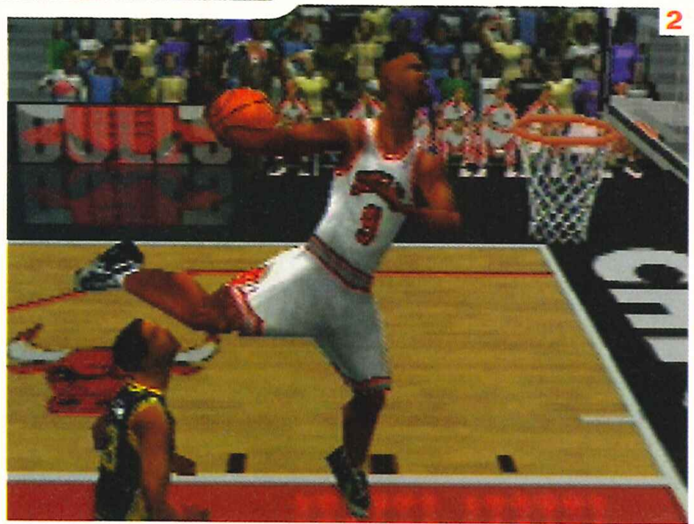
En principio, razones no faltan: licencia NBA, características corporales y faciales de los jugadores incluidas, montones de estadísticas, incluyendo las de los jugadores y equipos de esta última temporada (1997-98), cantidad de cámaras, montones de efectos sonoros, hasta ocho jugadores simultáneos, compatible con Dual Shock, concurso de triples e innumerables opciones más. Bien, pero, casi todo lo que hemos anunciado aparecía en la entrega anterior, ¿no? En efecto, lo que pasa es que, según EA, se han optimizado todos y cada uno de ellos en *NBA Live '99*. Donde más notable resulta esta mejora es en el apartado gráfico: los jugadores han aumentado de tamaño y sus polígonos conforman texturas mucho más nítidas (y, en las repeticiones, para qué hablar). Cada jugador está iluminado por tres focos de luz, lo que permite resaltar todas las partes de su cuerpo y dar mayor definición a sus músculos.

Quizá las innovaciones más importantes de *NBA Live '99* sean las más de 30 expresiones faciales de jugadores de la NBA auténticos y las animaciones desde las gradas. Con el objetivo de acentuar la sensación de realismo, se han capturado los movimientos de Antoine Walker, jugador del Boston Celtic y estrella de la NBA (ver recuadro *Captura de movimiento*).



Las mejoras en la iluminación a tiempo real ofrece asombrosos reflejos y contrastes de luces y sombras.





[1] Unos mates espectaculares. [2] ¿Enfadado?

La inteligencia artificial mejorada permite a los jugadores reaccionar de una forma más verosímil a las diversas situaciones que surjan en la cancha. Hay nuevos movimientos y mates, y una opción para crear tus propias ligas y jugadores, a los que puedes atribuir características como peso, talla, color de pelo, color de la piel y estadísticas de juego. Además, si lo prefieres, la IA puede ocuparse de hacer los cambios cuando se percate de que uno de tus jugadores está cansado.

El título incluye más de 10 temporadas, y los jugadores evolucionan y envejecen a lo largo de su carrera. También son de agradecer las pantallas de ayuda, que ahora resultan realmente útiles. Por otra parte, en el modo de práctica se pueden ensayar todas las jugadas y mates posibles.

Los comentarios de la versión española corren a cargo de Andrés Montes, comentarista de los partidos de la *NBA* en Canal +, que no prescindirá de sus expresiones típicas, como su «¡Ábreme la puerta, Vilmaaa!» cuando un jugador vuela con la pelota hacia el campo contrario. Y, para animar el cotarro, se incluye una banda sonora con fusión de ritmos *hip-hop*, *funk* y *blues*.

Pero vayamos a lo que importa: jugabilidad. Para muchos, las entregas anteriores ya ofrecían diversión en abundancia, pero, por lo que parece, en *NBA Live '99* el control sobre el juego y la claridad en la acción supera con creces lo anteriormente visto. Pronto te rendiremos cuentas acerca de esto.

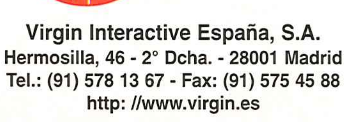
POCKET FIGHTER

ポケットファイター

¡¡¡ATREVETE A ZURRAR A ESTOS CHIQUITINES!!!*

* No va a ser fácil. Así que, si tienes un primo que toma mucho zumo, llámale.
* Virgin Interactive no se responsabiliza de los daños que te ocasionen.
* Antes de hacerlo, reza todas las plegarias que sepas.









NHL '99



Gráficos en alta resolución. Jugabilidad envidiable. Lanzamientos que ponen el disco en órbita...

SOBRE HIELO

Si eres de los primitivos que todavía juegan a aquello de piedra, papel y tijera, es probable que no te emocione el hockey, pero ¿lo has probado en PlayStation alguna vez? Te aseguramos que no tiene desperdicio. Bienvenido a *NHL '99*.

El título incluye todos los equipos y jugadores de la NHL yanqui, cuenta con gráficos en alta resolución, un modo de práctica, un nuevo nivel para principiantes y una jugabilidad perfeccionada que promete mayor rapidez, intensidad y facilidad de control.

Según Ken Sayler, productor de *NHL '99*, los cambios más importantes que presenta esta nueva versión son los que afectan a la inteligencia artificial. Con respecto a *NHL '98* se aprecia una mayor intensidad en la jugabilidad, lo que implica pases, lanzamientos y tantos más reales, porteros más inteligentes, lanzamientos más potentes, golpes más duros, zona de juego neutral, animaciones en las gradas y la inclusión de nuevas estrategias del entrenador, inspiradas por Marc Crawford, ganador de la Stanley Cup. También, sigue diciendo Sayler, se ha prestado especial atención a perfeccionar la lógica entre pases y tiros.

Encontrarás toda una serie de nuevas animaciones. El equipo de desarrollo de *NHL '99* se pasó una semana entera capturando los movimientos de cinco grandes jugadores de la NHL: Markus Naslund; Donald Brashear; Mattias Ohlund, del equipo de los Vancouver Canucks; Mike Sillinger, de los Philadelphia Flyers; y John Vanbiesbrouck, que juega con los Florida Panthers.

El título, ya en las tiendas, cuenta con cientos de efectos de sonido, y se pueden escuchar los coros típicos de un partido de hockey en sublime Dolby Surround. Hay comentarios para cada jugada, pero en este caso no hay doblaje. Las cámaras cambian de perspectiva de manera automática, en función del lugar en el que se sitúe la acción, y existen seis modalidades diferentes de competición: Exhibition, Season, PlayOffs, Tournament, Shootout y Marc Crawford Coaching Drills.

CAPTURA DE MOVIMIENTO




[1] Electronic Arts cuenta con un sistema de captura de movimiento totalmente vanguardista. [2] Estos puntos reflectores permitirán digitalizar los movimientos en el ordenador.

El movimiento correcto de los jugadores en el campo es uno de los aspectos más importantes para que los títulos de deporte resulten lo más realistas posible. Mediante el proceso de captura de movimiento, todas las acciones del cuerpo humano pueden convertirse en algoritmos y aplicarse a un motor en 3-D.

EA Sports posee en Canadá sus propios estudios de *motion capture*, donde realizan las sesiones de captura de movimiento para todos sus títulos. *PSM* estuvo allí.

El proceso es complejo. A lo largo del cuerpo de la persona a la que se capturará el movimiento se distribuyen una serie de bolas de goma espuma. Estas bolas reflejan cualquier desplazamiento gracias a su grabación con cámaras de rayos infrarrojos. Después, las estructuras de puntos que conforman se digitalizan en un ordenador y se establece cómo cambian de posición.

Para enlazar los puntos de referencia se utiliza el sistema GPS de triangulación. La innovación del sistema de EA es que cuenta con el doble de puntos de referencia y con el doble de cámaras de rayos infrarrojos que los métodos de *motion capture* convencionales, por lo que requiere un software potente y un hardware con espacio suficiente como para albergar la cantidad de MB que representa el proceso.

El hecho de que EA haya conseguido crear un programa más capacitado le permite obtener unos efectos más realistas. El equipo ha conseguido reducir el error de cálculo: los puntos que quedan ocultos a causa de los movimientos de la persona objeto del *motion capture* no son registrados por la cámara. Esto, anteriormente, significaba que su posición debía calcularse a ojo de buen cubero. Al doblar el número de los puntos, esta imprecisión se corrige en gran medida.

Una vez se tienen los puntos reflejados en la pantalla del ordenador se crean vínculos entre ellos y se obtiene el movimiento de un esqueleto. Este entramado se trata después con un programa de aplicación 3-D, que lo convierte en un personaje tridimensional.



V 2000

ATENCIÓN: VIRUS PROPAGÁNDOSE...







UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es



LA NAVIDAD SEGÚN PSYGNOSIS

ALGUIEN VOLÓ SOBRE EL NIDO DEL «BÚHO»

Psygnosis, la gente culpable de nuestras incontables horas de insomnio en los tiempos de *F1*, *Destruction Derby*, *Wipeout*, *DD2*, *Wipeout 2097* y *F1 '97*, vuelve a la carga. El búho, con algunas plumas menos tras la tibia acogida de títulos como *Shadow Master* y *Colony Wars* por parte del público, ha hecho acopio de fuerzas para dar lo mejor de sí: *O.D.T*, *F1 '98*, *Colony Wars 2*... y un montón de cosas más. Tantas, que ha sido necesario todo el pabellón IMAX de Madrid para presentarlas. La cita tuvo lugar el día 1 de octubre, y se presentaron todos los trabajos que Psygnosis nos tiene preparados para Navidad, además de algunos adelantos interesantes que no veremos hasta el año próximo. Quizás la estrella que brilló con más fuerza fue *F1 '98*. Una enorme maqueta a escala real de un monoplaza de F1 de Ferrari fue el primer «adornito» que nos encontramos al entrar en el recinto.

Se desmintieron los rumores que han ensombrecido el casto nombre de Psygnosis: el búho NO se fundirá con Eidos, continuará trabajando con y para Sony. ¿Eso es bueno? Los cambios de manos son algo que el público parece ver con malos ojos; y en cualquier caso, trabajar bajo el yugo de Sony significa trabajar rápido. Y bien.

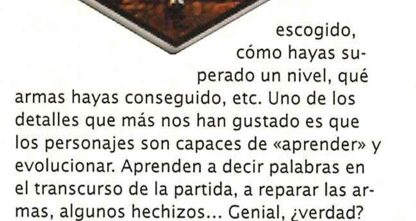
Sus planes de futuro son, literalmente: «desarrollar juegos capaces de dejar al público boquiabierto, como con nuestros primeros títulos». A ver si es verdad.





O.D.T.

«Cosa más rara...» fue la definición en la que más asistentes coincidieron. Un *shoot 'em up* en tercera persona, con elementos de aventuras en 3-D, plataformas, rol... Un poco de todo. *O.D.T.* está ambientado en un mundo futurista llamado «La Zona Prohibida», aunque la mayoría de los escenarios tienen un aspecto muy «medieval», y el argumento es realmente complicado. El transcurso del juego no es lineal, sino que tiene varias ramificaciones dependiendo del personajes que hayas escogido, cómo hayas superado un nivel, qué armas hayas conseguido, etc. Uno de los detalles que más nos han gustado es que los personajes son capaces de «aprender» y evolucionar. Aprenden a decir palabras en el transcurso de la partida, a reparar las armas, algunos hechizos... Genial, ¿verdad?



F1 '98

Visual Sciences ha sido esta vez el equipo responsable de poner un poco de velocidad en nuestras vidas. Conoce los resultados en el recuadro *Visual Sciences*. Y, si quieres más detalles, dirígete a la página 80 para leer nuestro PlayTest completo.

PSYBADEK

«Cosa más rara 2...» sería una buena definición. Lo que pasa es que esta vez, a diferencia de *O.D.T.*, en lugar de encontrarnos ante muchos géneros en un juego nos encontramos ante muchos géneros en muchos subjuegos: carreras de *snowboard* flotante, disparos, aventura, plataformas... Cada nivel (y hay una barbaridad) es un subjuego distinto. Dos personajes entre lo que elegir y muchos, muchos colorines.

WORLD TOUR GOLF

Personajes poligonales (algo muy poco común en este género) animados a base de captura de movimiento (algo todavía menos común). Su mecánica de juego recuerda a la de los clásicos de Mega Drive y SNES, y los campos son reales. Un simulador de golf que promete... si te gusta el golf.







JUEGA CON *PSM*
Si estás por Madrid entre el 7 y el 8 de noviembre, pásate por el pabellón 6, *stand* 6048, del Parque Ferial Juan Carlos I. Además de asistir al SIMO, la Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones, podrás probar los últimos juegos PSX en nuestros expositores, y sin límite de tiempo que valga. ¿Somos o no somos generosos?

***V-RALLY*, EN PLATINUM**
Sí, pero... no igualito al que muchos conocemos. A diferencia de los títulos que pasan a engrosar habitualmente la lista de la gama Platinum, este nuevo integrante cuenta con elementos adicionales al original. Ahora es compatible con el Dual Shock y ¡tiene un coche más!: el Corolla WRC de Carlos Sáinz. Lo encontrarás por 4.990 pesetas (este elemento también es adicional...).

DESCANSE EN PAZ
Dita sea. ¿Recuerdas el prometedor *Thrill Kill*, del que publicamos un PrePlay en *PSM* 21? Pues se suponía que lo iba a distribuir Virgin, pero con la compra del estudio que esta compañía tenía en Irvine (California) por parte de Electronic Arts, y que era el que trabajaba en el desarrollo del juego, *Thrill Kill* ha ido a parar a un callejón sin salida. Se apuntan razones de corte moral para la no publicación de tan sangriento (y divertido) engendro. Es una pena, no creemos que haya para tanto.

COLONY WARS: VENGEANCE

La continuación de *Colony Wars* contará con un nuevo motor, que le permitirá reproducir escenarios estilo «simulador de vuelo» y «combates espaciales» al mismo tiempo. Una combinación entre el primer *Colony Wars* y *Ace Combat 2*, más o menos. Las misiones en la superficie de los planetas son alucinantes, como las secuencias de vídeo. Por cierto: las voces de las intros y los textos en pantalla ya están traducidos.



GLOBAL DOMINATION

Estrategia a lo grande. Deberás dirigir ejércitos, desencadenar guerras, amasar dinero, colonizar áreas... Vamos, hacer el papel del malo de cualquier película futurista. *Global Domination* goza de un aspecto estupendo, y las esperanzas que Psygnosis ha depositado en él son muchas. También estará doblado al castellano.

ATTACK OF THE SAUCERMAN

Fue una de las novedades de las que no habíamos oído hablar. Controlas a un extraterrestre estilo Abe, aunque poligonal y en rigurosas 3-D. Perspectiva en tercera persona, plataformas a lo *Crash*, seis mundos ambientados en localizaciones históricas famosas (como *Tomb Raider III*), armas de todo tipo, gran variedad de enemigos... Interesante.

G-POLICE 2

Está en pleno desarrollo, pero hemos visto lo suficiente como para asegurarte una cosa: será muy diferente. Se ha mejorado el aspecto gráfico: ya no todos los niveles serán ciudades, sino también campos abiertos; los escenarios serán mucho más grandes, y no abusarán tanto de los fundidos en negro para disimular los errores. Mayor campo de visión, más velocidad, mejor sistema de control (compatible con Dual Shock), más armas, más enemigos, mejor inteligencia artificial... Mola.



Y ALGUNOS MÁS...

Lander y *Blast Radius* son dos simuladores de batallas espaciales estilo *Colony Wars* (cómo les gusta el espacio a estos chicos). *Eliminator* es una especie de *Wipeout* en el que pilotas una nave y tienes que conseguir encontrar la salida del escenario en el menor tiempo posible. Disparos, un sistema de control muy preciso, robots que te persiguen..., acción a raudales. Y en *Roll Cage* tu misión es conducir una especie de «coches» que tienen ruedas por todas partes (de forma que continúan avanzando aunque vuelques) a lo largo de escenarios sembrados de obstáculos.

Y nada más, por ahora. Las anécdotas de canapés y demás nos las reservamos para tener algo que contar a nuestros nietos.

VISUAL SCIENCES

Si las anteriores entregas corrieron a cargo de Bizarre Creations, *F1 '98* ha estado en manos de Visual Sciences. Y a su sede en Edimburgo (Escocia) nos dirigimos para curiosear.

Un equipo formado por 30 personas ha estado gestando el juego durante más de nueve meses. ¿El resultado? Motor remodelado, capaz de soportar mapeados mayores y proporcionar mayor velocidad. ¿Consecuencia? Menor realismo.



De todos modos, los pros superan a los contras. Compatibilidad con el Dual Shock, nuevo modo multijugador que combina los de las entregas anteriores, nueve puntos de vista distintos, dos opciones de repetición (una breve y otra más larga) y, como en el *F1* original, la fulgurante licencia oficial de la FIA. ¿Para cuándo? Para ya: lo único que le falta es la traducción al castellano. El doblaje volverá a contar con Balba Camino y Jaime Sornosa.





DIRECTO AL GOL

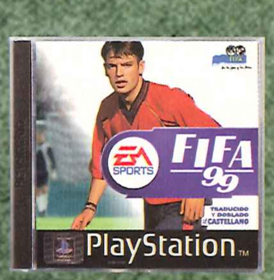








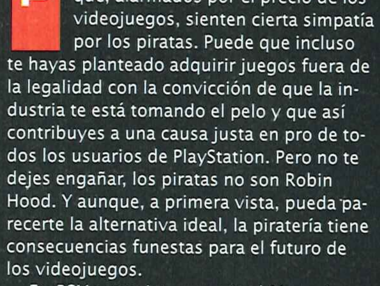




BUCANEROS DE POSTÍN

LA LEYENDA NEGRA DE PLAYSTATION

NO ANDAN POR AHÍ CON PATA DE PALO, GARFIO Y PARCHE EN EL OJO. TAMPOCO SURCAN LOS SIETE MARES ASALTANDO BARCOS. ALGO MÁS DISCRETOS, LOS PIRATAS DE LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL HAN TENDIDO CON SIGILO SUS REDES EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS, Y SU BOTÍN MÁS PRECIADO LLEVA LOS SÍMBOLOS PLAYSTATION...



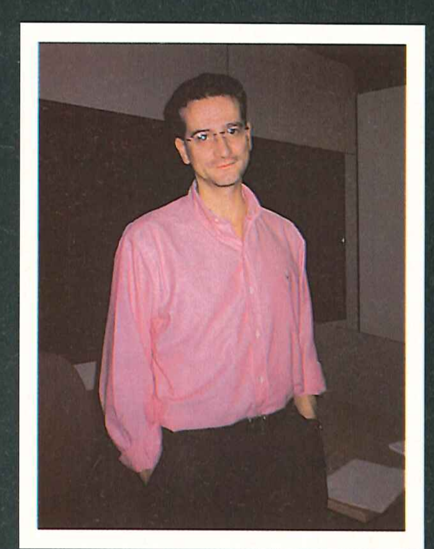
Puede que seas uno de los muchos que, alarmados por el precio de los videojuegos, sienten cierta simpatía por los piratas. Puede que incluso te hayas planteado adquirir juegos fuera de la legalidad con la convicción de que la industria te está tomando el pelo y que así contribuyes a una causa justa en pro de todos los usuarios de PlayStation. Pero no te dejes engañar, los piratas no son Robin Hood. Y aunque, a primera vista, pueda parecerte la alternativa ideal, la piratería tiene consecuencias funestas para el futuro de los videojuegos.

En *PSM* entrevistamos a José Manuel Tourné, director de la Federación Anti Piratería (FAP), que nos explicó el surgimiento de la piratería en España y nos puso al corriente de la situación actual.

El origen de la piratería se remonta a la aparición del vídeo doméstico. La FAP se creó, hace 14 años, como iniciativa privada para luchar contra la piratería en el mundo audiovisual, agrupando a distribuidores, productores e incluso algunos videoclubs.

En 1984, el primer presidente de la FAP, Juan José Rosón (ex ministro del Interior) se encontró con unos índices alarmantes de piratería, cercanos al 80%. Siguiendo las recomendaciones de la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual), se esforzó en aplicar la legislación y realizó intensas campañas de difusión pública para concienciar a los usuarios.

En 1987 surgió la Ley de la Propiedad Intelectual española, que se ha modificado unas diez veces para ir adaptándose a la normativa europea. También se modificaron los artículos 534, 270 y siguientes de la Ley Penal, que propugnan la máxima protección a un producto y resuelven que el pirata puede llegar a ser castigado con penas de prisión. Con estas medidas, se pudo rebajar de manera drástica el índice de piratería audiovisual, que se sitúa actualmente en un 6%.



José Manuel Tourné, director de la FAP. Y nosotros nos preguntamos, ¿quién ulula ahora aquello de «¡Al abordaje!»?

PIRATAS DE CONSOLA

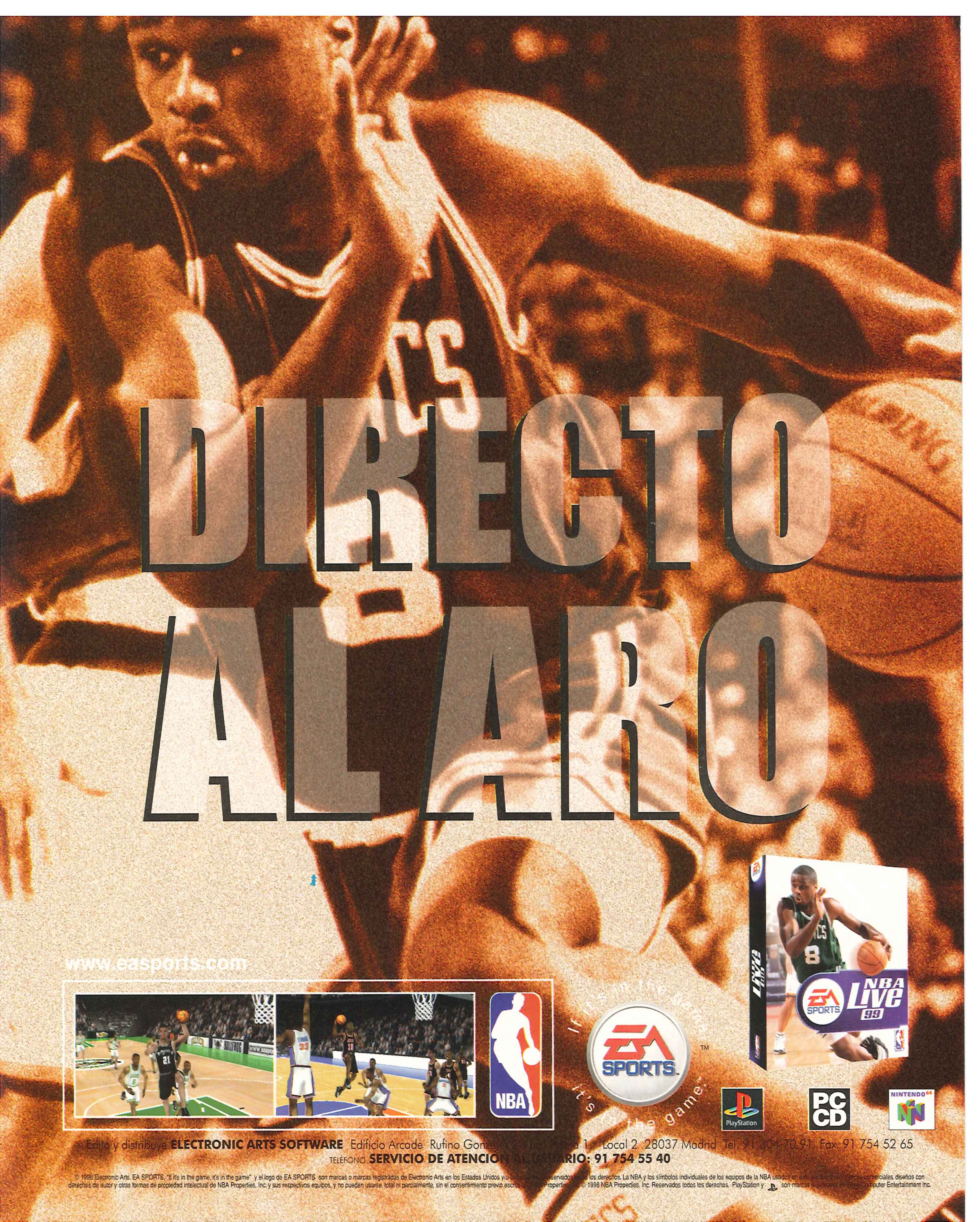
En 1997, Sony, que ya era miembro de la FAP a través de su productora, Columbia, expresó su preocupación por los altos índices de piratería existentes en el sector de los videojuegos y, de modo más concreto, en PlayStation. La FAP estudió el problema y extendió su oferta al resto de las compañías del sector. En junio de 1997 se creó la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (AEDESE), cuyo presidente es Ignacio Pérez, director general de Proein. Forman parte de esta asociación las compañías desarrolladoras y editoras más importantes de videojuegos (Sony, EA, Arcadia, Ubi Soft, Proein, Frameware, Coktel, Dinamic Multimedia, etcétera), y cuentan con un presupuesto especial para luchar contra la piratería.

A principios de 1998 se empiezan a realizar las primeras intervenciones para combatir la piratería en el sector de los videojuegos, y se intensifican a partir de junio. En la actualidad, el índice de piratería de videojuegos rebasa el 70%. Cataluña y Levante son las zonas más afectadas, quizá porque es en ellas donde se concentran los núcleos más importantes de distribución.

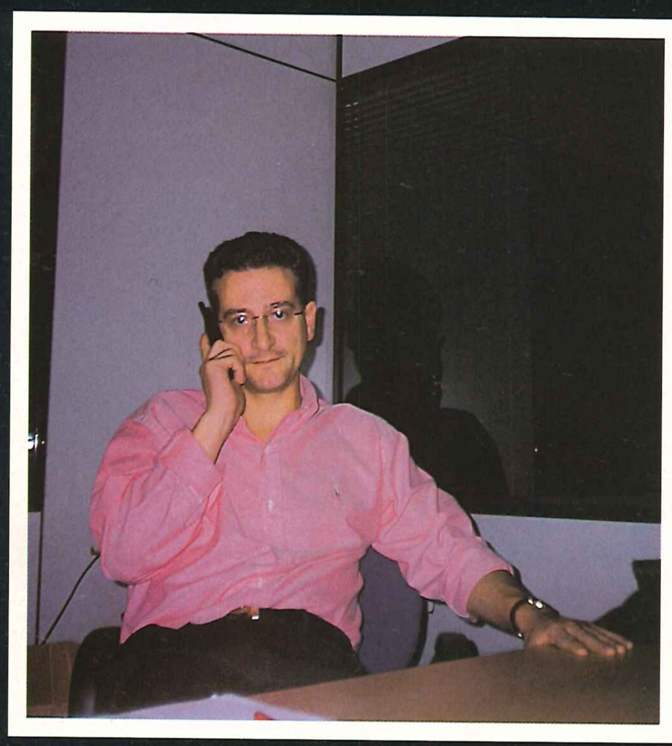
Los objetivos principales de la FAP son conseguir que se aplique la ley y promover campañas de concienciación para que el consumidor evite la adquisición pirata. En este sentido, José Manuel Tourné se mostró muy taxativo: «Hay que concienciar a la gente de que contribuir a la piratería es favorecer el blanqueo de dinero, el narcotráfico y el terrorismo. En Italia, con la piratería audiovisual se ayudaba a financiar la Camorra. En España, sin embargo, está más relacionada con el blanqueo de dinero que proviene del narcotráfico. De hecho, la FAT, la federación inglesa antipiratería, ha verificado que existen lazos muy estrechos entre la piratería, el tráfico de drogas y blanqueo de dinero».

Según La Ley de la Propiedad Intelectual (art. 100) no está permitido hacer copias para uso personal en videojuegos, a excepción de la copia de seguridad, siempre y cuando sea necesaria para el uso del programa. Tampoco está autorizada la venta, difusión y uso del chip multisistema (microprocesadores utilizados para evitar el sistema anticopiado de los





DIRECTO AL ARO
www.easports.com
NBA
EA SPORTS
It's in the game
it's in the game
NBA Live 99
PlayStation
PC CD
NINTENDO 64
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino Gonz Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN RIO: 91 754 55 40
© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, "If it's in the game, it's in the game" y el logo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u los derechos. La NBA y los símbolos individuales de los equipos de la NBA usados comerciales, diseños con derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y sus respectivos equipos, y no pueden usarse, total ni parcialmente, sin el consentimiento previo escrito © 1998 NBA Properties, Inc. Reservados todos los derechos. PlayStation y son marcas Computer Entertainment Inc.



videojuegos para PlayStation). Según el artículo 270 del Código Penal, está prohibido el uso de cualquier elemento que sirva para eludir el sistema antipiratería del programa de ordenador. Es decir, está prohibida su fabricación, venta y tenencia para hacer funcionar juegos piratas. El incumplimiento de la ley implica sanciones que van desde importantes multas hasta penas de prisión.

Según un informe de la FAP, en las últimas semanas se han realizado varias operaciones contra una red de distribución de videojuegos falsos y complementos para varios tipos de consolas. Se registraron dos domicilios y dos locales comerciales en Badalona (Barcelona), así como un vehículo que transportaba gran cantidad de material (5.000 CD-ROM, 200 chips multisistema, 300 adaptadores, 2.900 cables RGB y Eurosystem, 635 mandos de consola falsos, dos ordenadores y 1.143 tarjetas de memoria para PlayStation) y también se intervinieron un gran número de consolas falsificadas o manipuladas. A raíz de esta operación se ha detenido a cuatro personas. El material incautado se importaba desde Hong Kong y se introducía en España como género informático de otra índole.

La Patrulla Fiscal de la Guardia Civil de Gavá (Barcelona) ha logrado intervenir 14 videojuegos falsificados, una grabadora de CD y periféricos para la consola PlayStation en el establecimiento Hong Kong de Gavá. La maniobra ha concluido con el ingreso de dos personas en prisión y el registro de otros establecimientos de Barcelona y Mataró, I-Man y Mataró-Line, en los que se han intervenido 49 cartuchos falsificados y otros tantos videojuegos para la consola SEGA Megadrive, 78 CD copiados de juegos para PlayStation, 55 CD copiados para la consola SEGA Saturn, cientos de mandos para PlayStation, 700 cables RGB, 66 chips para PlayStation y los cables correspondientes para realizar esta instalación, varios CD regrabables, 1.600 tarjetas de memoria, 2 consolas PlayStation, más de 200 planos con la instalación del chip multisistema, un adaptador de la consola para la reproducción de CD-vídeo y diverso material que está siendo examinado por los técnicos.



ANTE TODO, ORGANIZACIÓN

Según declaraciones del presidente de AEDESE, la FAP ha llevado a cabo más acciones en contra de la piratería en 12 meses de las que hicieron los 12 años anteriores. Desde que la FAP inició su actividad en este campo, se han iniciado unas 116 investigaciones, 181 inspecciones y 60 intervenciones, en las que se han incautado 111.317 cartuchos y CD, de los que 4.287 eran de PlayStation, además de otros tantos CD originales y vírgenes, 66 consolas y 855 chips.

La FAP cuenta con tres departamentos: uno de investigación (dirigido por investigadores privados), un departamento técnico (conducido por expertos en la materia) y otro jurídico. Los máximos representantes de la federación esperan reducir a la mitad los índices de piratería en nuestro país en los dos próximos años.

Tourné, basándose en su experiencia en el sector audiovisual, remarca: «Que se descubra y persiga la piratería va en beneficio del sector. La piratería favorece a los parásitos que se aprovechan del tirón del mercado para vivir mejor. Si se acaba con la piratería se harán más y mejores juegos, porque las empresas contarán con fondos para invertir en equipos de desarrollo. La calidad de los videojuegos se conseguirá en gran parte gracias a la legalidad. En cambio, si se extiende la piratería nunca crecerá el mercado de los videojuegos. Un claro ejemplo de ello es el cine, que es más floreciente que nunca. El videojuego seguirá el mismo camino si se le deja crecer.»



«SI SE ACABA CON LA PIRATERÍA SE HARÁN MÁS Y MEJORES JUEGOS, PORQUE LAS EMPRESAS CONTARÁN CON FONDOS PARA INVERTIR EN DESARROLLO.»



¡Basta de recreo!

¡Ya es hora de jugar en serio!











Próximamente en Madrid, Valencia, Bilbao, Las Palmas...

Global Game es la mayor franquicia especializada en el mundo de los videojuegos con más de 40 tiendas en Italia, Suiza, Luxemburgo, Portugal y ahora también en España.

Para más información sobre franquicias:
Global Game España tel. (96) 373.9?.71 Email: yuri@skylink.it
Web www.globalgame-europe.com

José Abascal, 16
28003 Madrid
tel. 91.593.13.46

Calle Pizarro, 5
46930 Quart de Poblet
Valencia tel. 961537520

Plaza Arizgoiti, 9
48970 Basauri
Bilbao tel.94.440.29.22

Alameda de Colon, 1
35002 Las Palmas
tel. 970.81.53.57



EN EUROPA ESTAMOS TAMBIEN:

ITALIA ADRIA (RG) BARI 1 BARI 2 BASTIA UMBRA (PG) BOLLATE (MI) BOLOGNA BRESCIA BUSTO ARSIZIO (VA) CAGLIARI CANOSA (BA) CIVITAVECCHIA (RM) COCQUIO TREVISAGO (VA) COLOGNO MONZESE (MI) COSENZA FOGGIA GALLIPOLI (LE) IMOLA (BO) LEGNANO (MI) LUINO (VA) MANTOVA MARSALA (TP) MELZO (MI) PADOVA PALERMO PALERMO2 PERUGIA PISA PONTEDERA (PI) RAVENNA RIMINI ROMA 1 ROMA 2 SESTO S. GIOVANNI (MI) SPOLETO (PG) TRAPANI PORTOGRUARO (VE)

SVIZZERA CHIASSO LUGANO PORTOGALLO LUSSEMBURGO





Como decía Calderón de la Barca, la vida es sueño. Y, como diría Sir Fortesque, lo mejor viene después. Pero nosotros queremos que nos escribas antes, antes del 10 de diciembre, para heredar el legado del difunto más encantador de cuantos pueblan el reino de las almas.

MediEvil



Las preguntas

A. ¿Cuál es el nombre de pila de Sir Fortesque?
B. ¿Qué toma Fortesque cuando va de copas?

El premio

Un juego completo para cada uno de los 10 ganadores.

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Medievil*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..
....
Nombre:..
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País:..
Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Y LOS AFORTUNADOS SON...

Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizá lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

CONCURSO *FLUID*

Las respuestas:
A. Un delfín
B. Es interactiva

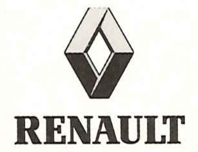
Ganadores de un juego completo *Fluid*

Alexis Santamarta Fernández
(Ribaseca, León)
Manuel Herruzo Sánchez
(Albacete)
Pedro Rubio
(Avilés)
Antonio Gray Gallego
(Leida, Bizkaia)
Roberto Tomás García
(Alicante)
Jesús Lara Trigo
(Torredonjimeno, Jaén)
Jorge Blanco Pérez
(Vigo)
Javier Toledo Núñez
(Málaga)
Álex Cárdenas Medina
(San Antonio, Ibiza)
Raúl Acien Fernández
(Madrid)



TIME FORCE
TIME FORCE ESPAÑA. TEL. 91 594 04 31
P.V.P. 12.500 ptas.
REF: 9001/01
P.V.P. 12.500 ptas.
REF: 9001/07
P.V.P. 5.500 ptas.
REF: 9000/02
P.V.P. 12.500 ptas.
REF: 9001/04
Registered design by TIME FORCE AG of Switzerland





VOLVO









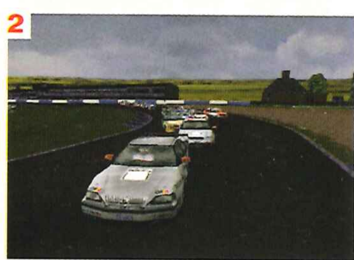


TOCA 2
TOURING CARS



El famoso juego de conducción del año pasado está a punto de contar con una secuela. Tras el primer *TOCA*, la legendaria Codemasters demostró aún más su valía en la conducción con el excelente *Colin McRae Rally*. Ahora, su obra más ambiciosa se sitúa en la parrilla de salida. *PSM* visitó al creador de *TOCA 2* y pisó el acelerador a fondo...





[1] Prometen repeticiones desde múltiples cámaras, en plan *Gran Turismo*. [2] Los nuevos efectos de luz animan el «brillo» de los coches nuevos.

La versión original de *TOCA Touring Car* ha vendido hasta la fecha, sólo en Europa, unas 600.000 unidades de *TOCA*. Fue el tercer *best-seller* en las pasadas Navidades (tras *FIFA: Rumbo al Mundial* y *Tomb Raider 2*) y ha aparecido en las listas cada semana desde su lanzamiento en diciembre de 1997. En resumen, que es una pasada de juego. Y que ya tocaba una secuela...

El deporte de las carreras de turismos es un caso aparte. Al contrario que en el aséptico mundo de la fórmula uno, donde cruzarse a un rival es, en el mejor de los casos, antideportivo y, en el peor, ilegal, en *TOCA* la habilidad de empujar, intimidar y obstruir al resto de los pilotos es tan apreciada como el arte de tomar bien las curvas y salir pitando en las rectas. En lugar de conducir fantásticos conglomerados de aletas y turbinas (F1) o monstruos que parecen mantas marinas (Le Mans), la competición de turismos emplea bestias tan habituales en nuestras calles como el Mondeo y el Vectra. ¿Aburrido? Qué va. Bajo esos pellejos tan familiares se ocultan las entrañas de auténticos súper coches. Así, mientras el deporte atrae los gritos de padres y vendedores del mundo («¡Anda, pero si ése es mi coche!» y cosas así), los aficionados a las carreras tienen la diversión asegurada. Y no olvidemos las peleas entre contrincantes. Derrapes, colisiones y siniestros totales están, por suerte, a la orden del día.

INTIMIDAR AL RESTO DE LOS PILOTOS SE APRECIA TANTO COMO EL ARTE DE TOMAR BIEN LAS CURVAS Y SALIR PITANDO EN LAS RECTAS.

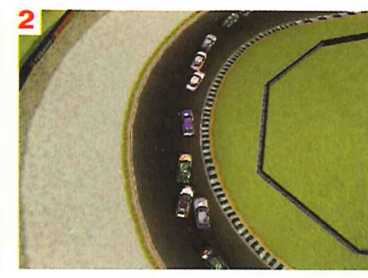


[1] Desplazar 16 coches, cada uno con complejos diseños a base de mapas de texturas, no es coser y cantar, pero el nuevo motor de gráficos de *TOCA 2* soporta el esfuerzo con estoicismo. [2] Uno de los estrafalarios ángulos de repetición. Fíjate en las nuevas ventanas transparentes; eso conllevó crear también el interior de los coches y los pilotos.

Para los no iniciados, diremos que las carreras de turismos no funcionan igual que las de fórmula uno. Los coches se califican (a mejores tiempos, mejores posiciones en la parrilla de salida), y luego compiten. Dos veces. Las dos carreras suelen distribuirse a lo largo de un fin de semana. Una es un «sprint», y la otra una carrera más larga por «características». En cada una se otorgan puntos a los corredores, desde los 15 que se lleva el ganador hasta el solitario reservado al décimo clasificado. Además, el piloto que había completado la sesión de calificación en primera posición recibe un punto extra. Sencillo. Pese a las 13 fases (y 26 carreras; las dos carreras por fase mencionadas) que conforman la pugna anual, sólo hay ocho circuitos (todos ellos de Gran Bretaña; acaparadores...). Esto significa que, a circuitos como los de Brands Hatch y Silverstone se regresa más avanzada la temporada para una segunda paliza.

Dada la naturaleza un tanto especializada de semejante deporte, el éxito del *TOCA* original en PlayStation constituyó una sorpresa. En el caso de *TOCA 2*, sin embargo, no hay dudas que valgan, y todos los implicados esperan que alcance lo más alto de las listas a finales de noviembre. En la nueva entrega abundan los retoques y mejoras, entre los que destacan el nuevo y lujoso modo en alta resolución, que confiere al juego una nitidez en-

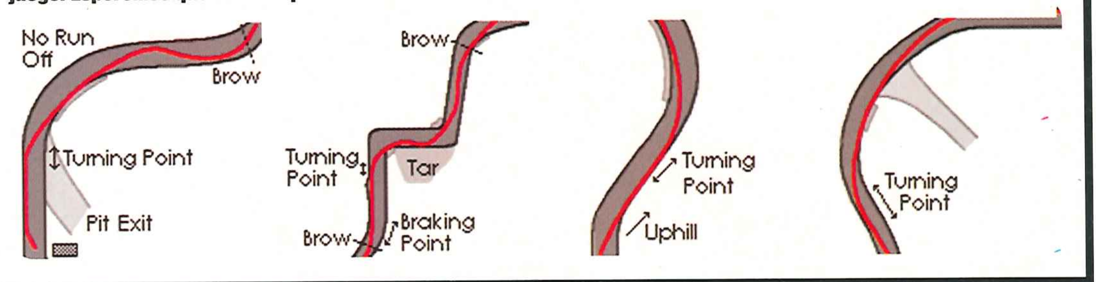




[1] Esta estricta formación no durará mucho, ya verás. [2] Uno de los Hondas rompe filas para pegársela.

ASÍ SE HACE

Así como los *beat 'em up* actuales incluyen los movimientos del luchador en una especie de modo de práctica, *TOCA 2* presenta una guía para cada pista. Se examina y explica cada curva con excelentes consejos de los creadores del juego. Esperemos que estén expuestos en castellano...



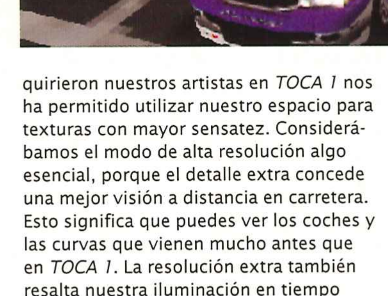


[1] En el juego están incluidos los últimos coches y los diseños berreones de sus patrocinadores. [2] El Ford y el Audi, a la suya. Mientras, detrás se arma la de San Quintín. Salvaje.

vidiable. En comparación, el *TOCA* viejo parece precisamente *eso*: viejo. «*TOCA 1* empleaba un modo en baja resolución de 320 por 240 puntos por pulgada. *TOCA 2* se ejecuta en una resolución de 512 por 240», explica Gavin Raeburn, productor de ambos títulos.

«El dispendio de procesador por usar un modo en alta resolución es, en realidad, muy poco. El problema suele radicar en la cantidad reducida de RAM de gráficos disponible para las texturas. Esto incrementa las dificultades cuando lo que tienes es un juego con 16 coches diferentes, cada uno con su diseño particular.

»Sin embargo, la experiencia que adquirieron nuestros artistas en *TOCA 1* nos ha permitido utilizar nuestro espacio para texturas con mayor sensatez. Considerábamos el modo de alta resolución algo esencial, porque el detalle extra concede una mejor visión a distancia en carretera. Esto significa que puedes ver los coches y las curvas que vienen mucho antes que en *TOCA 1*. La resolución extra también resalta nuestra iluminación en tiempo real, los efectos especiales y el interior del coche. Todo se ve mucho más pulido.» ¿Y no podría ser ese promedio de imágenes un poco más alto? «*TOCA 2* discurre a no menos de 30 *frames* por segundo y se acerca poco a poco a los 60 en las pruebas de clasificación y contrarreloj. *TOCA 1* raras veces mantenía los 30 *frames* y podía hundirse hasta los 10 cuando tu coche esperaba en parrilla —explica Gavin—. Al contrario que los malditos PC, la PlayStation es una máquina fija, con gráficos fijos, buses gráficos fijos, caché fija, etc. Eso significa que siempre puedes exprimir más la máquina a base de cosas como guardar parte del código en la caché de instrucciones, todas las texturas en la caché de texturas, va-



Al acercar de forma artificial el decorado y los *stands* a lo que es la pista, *TOCA 2* tiene un aspecto más interesante y parece más rápido. Sabia decisión.

Y NO OLVIDEMOS LAS PELEAS. DERRAPES, COLISIONES Y SINIESTROS TOTALES ESTÁN, POR SUERTE, A LA ORDEN DEL DÍA.

COCHES Y ESTRELLAS

Los pilotos de los 17 equipos están presentes con sus coches. Cada equipo compite con dos coches salvo Ford, que usa dos de tres.

ALAIN MENU • WILLIAMS RENAULT




POSICIÓN ACTUAL EN EL CAMPEONATO: 2°
Nº DE PUNTOS: 141 **POTENCIA:** 296 BHP, 8.259 RPM

JASON PLATO • WILLIAMS RENAULT




POSICIÓN ACTUAL EN EL CAMPEONATO: 5°
Nº DE PUNTOS: 114 **POTENCIA:** 296 BHP, 8.259 RPM

RICKARD RYDEL • VOLVO S40 RACING



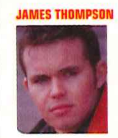

POSICIÓN ACTUAL EN EL CAMPEONATO: 1°
Nº DE PUNTOS: 186 **POTENCIA:** 290+ BHP, 8.500 RPM

GIANNI MORBIDELLI • VOLVO S40 RACING




POSICIÓN ACTUAL EN EL CAMPEONATO: 8°
Nº DE PUNTOS: 54 **POTENCIA:** 290+ BHP, 8.500 RPM

JAMES THOMPSON • TEAM HONDA SPORT

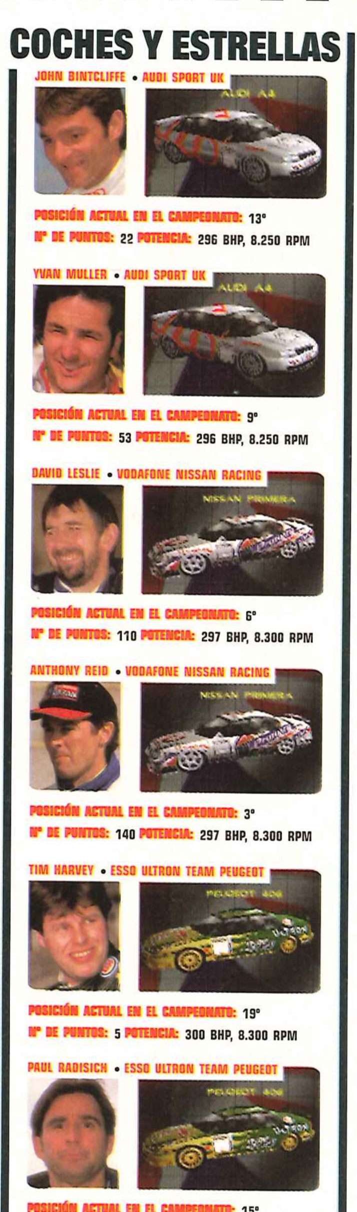



POSICIÓN ACTUAL EN EL CAMPEONATO: 4°
Nº DE PUNTOS: 137 **POTENCIA:** NO DISPONIBLE

PETER KOX • TEAM HONDA SPORT




POSICIÓN ACTUAL EN EL CAMPEONATO: 12°
Nº DE PUNTOS: 29 **POTENCIA:** NO DISPONIBLE





¿Reconoces este grupito? TOCA va de correr en lo que parecen coches de los que circulan normalmente por la calle. Todos los autos tienen nombres la mar de reconocibles y un aspecto bastante familiar. Pero bajo la superficie se esconden auténticos cochazos.

riables estáticas en la DCACHÉ y así... Por ejemplo, los códigos del controlador de dibujo y del programa de actualización del exterior del coche en *TOCA 1* llevaban casi un *frame* y medio de cálculo. Haciendo que trabajen todas las cachés y cambiando de una a otra según interese, ese tiempo se reduce a sólo medio *frame*.»

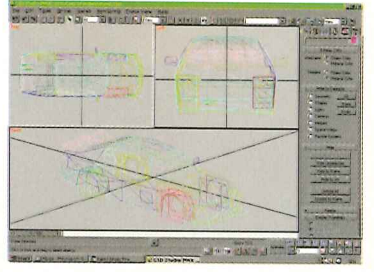
Desde luego, el nuevo modo de gráficos y la actualización mejorada de pantalla dan al juego un brillo de calidad sin precedentes, y la cosa no acaba ahí. Cuando termines de admirar boquiabierto la velocidad de los coches y del paisaje que dejas atrás, tu atención se centrará en las proezas de tu pequeño piloto. La perspectiva interna del primer juego (que exhibía el salpicadero, el volante, las manos del conductor y lo que ocurría tras el cristal) sigue presente y con novedades, pero ahora, además, podrás ver al hombrecito incluso desde las vistas externas, a través de las ventanas transparentes (y rompibles). Mientras vas a todo trapo por las pistas descubrirás a tu hombrecillo girando el volante, ladeándose en las curvas y sacudiéndose con los impactos. Incluso podrás ver cómo agita el puño hacia sus rivales en situaciones complicadas. Muy impresionante.

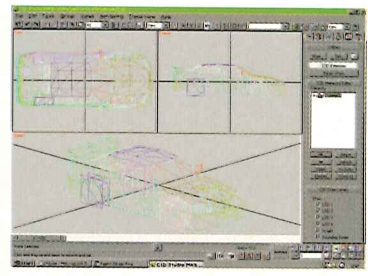
Las carreras de turismos son un deporte vehemente, como dan a entender los coches abollables y deformables de *TOCA 2*. El sistema de impacto del primer juego —con el que los coches quedaban destrozados hacia el final de la carrera— se ha revisado y perfeccionado. Parachoques, guardabarros y demás partes de la carrocería pueden desgajarse a causa de los golpes: primero se sacuden al viento y luego se desprenden para molestar a los coches de detrás. Los daños ahora afectan a la maniobra de los coches: los vehículos deshechos ya no igualan la velocidad punta de sus impecables equivalentes, y las marchas se vuelven inservibles en los automóviles castigados, lo que lleva a una aceleración defectuosa.

Además, se ha retocado la IA de los pilotos de la CPU para proporcionar unas carreras más emocionantes e igualadas. Gavin Raeburn lo explica: «Estábamos contentos con la IA del original, pero siempre se puede mejorar. Queríamos que los coches con IA de *TOCA 2* condujesen de una forma más inteligente, sin dar tantos tumbos. Hemos añadido más itinerarios de conducción, de modo que los coches con IA esquivan y zigzaguean más, buscan agujeros y huecos en el tráfico. Ahora, los coches rezagados a los que vas a adelantar se apartan cuando te ven venir. La estrategia jugará un papel más relevante, puesto que los pilotos con IA tendrán que juzgar cuándo es mejor entrar a boxes, los neumáticos que quieren utilizar, reparar los daños de la carrera, etc. Los coches con IA de *TOCA 2* correrán siguiendo una pauta más libre, así que siempre tendrás coches contra los que correr.»

En el apartado de sonido hay aún más mejoras. Mientras que *TOCA 1* tenía un sonido de derrape y un ruido de firme por

MIENTRAS VAS A TODO TRAPO, VERÁS A TU HOMBRECILLO GIRANDO EL VOLANTE, LADEÁNDOSE EN LAS CURVAS Y SACUDIÉNDOSE CON LOS IMPACTOS.





Modelar los coches, hacer que parezcan exactos a sus equivalentes en la realidad, no es tarea fácil. Se usaron paquetes CAD de automoción.

All Star Tennis '99

Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.



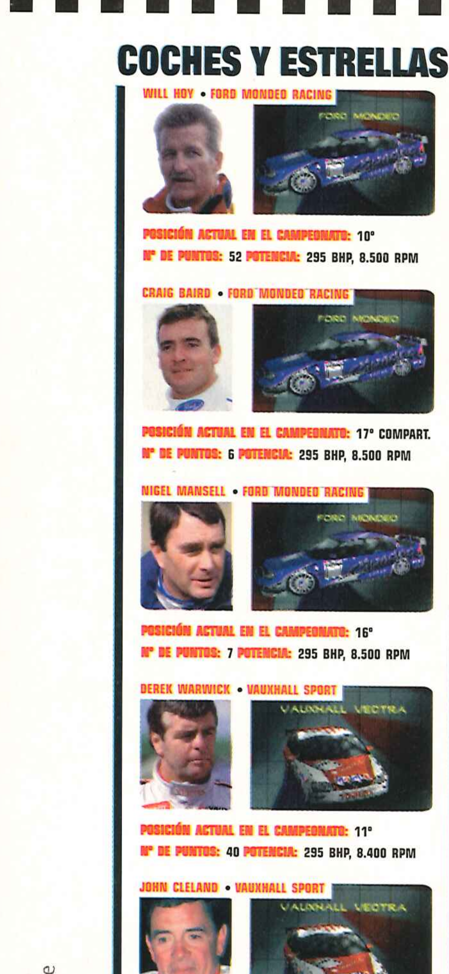


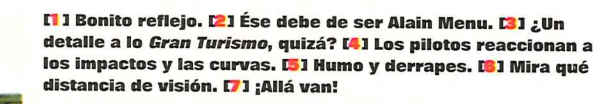


UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es



COCHES Y ESTRELLAS





[1] Bonito reflejo. [2] Ése debe de ser Alain Menu. [3] ¿Un detalle a lo *Gran Turismo*, quizá? [4] Los pilotos reaccionan a los impactos y las curvas. [5] Humo y derrapes. [6] Mira qué distancia de visión. [7] ¡Allá van!









cada coche, ahora cada vehículo tiene sonidos para cada rueda; el juego calcula la mezcla correcta de ruido procedente de los neumáticos y emplea cuatro canales para los retumbos y chirridos. Los neumáticos proporcionan todavía más diversión, gracias a la nueva suspensión independiente del coche y al hecho de que, como ahora el tiempo puede cambiar a mitad de carrera (con lo que un cielo soleado puede dar paso a nubarrones y lluvia), hará falta cambiar de llantas en boxes. «Alterar el clima en plena carrera —aclara Gavin—, era sólo cuestión de ajustar las intensidades del color de fondo para convertir un cielo azul en una puesta de sol o lo que sea.»

Entrar a boxes —algo que aún no se había implementado en la versión inicial con la que tuvimos ocasión de jugar— ocasionará, según nos dijeron, la vuelta a una perspectiva desde el interior y la aparición de una opción de menú, en la que necesitarás pulsar con agilidad los botones para escoger las opciones que desees de combustible, neumáticos y reparaciones. Si manoseas la selección con torpeza, perderás segundos vitales para volver a la pista.

El *TOCA* anterior obligaba a los jugadores al estricto esquema del campeonato, pero *TOCA 2* es mucho más abierto. Todos los coches y circuitos están disponibles en elegantes pantallas de menú, lo que le da un aire al juego como de más clase, no tan de cosecha propia. Una vez metido en carrera, disfrutarás con las vibraciones del Dual Shock y con una conducción analógica mejorada. El juego también funciona mejor con la cruceta digital, suministrando el grado de giro necesario a partir de la velocidad del coche para tomar las curvas con más realismo. Y es que, en esto de tomar las curvas, la cruceta deja sentir un mayor lastre que en el original, lo que Gavin atribuye a la tracción delantera de los coches. Ahora también resulta menos probable que los coches se precipiten en esos famosos semitrompos de *TOCA 1* de los que no había forma de recuperarse. Si trabas el volante en el sentido contrario y en el momento adecuado, devolverás el auto caprichoso al buen camino.

NO SÓLO HAY TURISMOS

Por qué desaprovechar una multitud considerable? Ya que tienes reunidos a clientes que pagan religiosamente por tu juego, ¿por qué no disponer otro banquete de delicias automovilísticas? Ésa es la razón de ser de las carreras de coches de apoyo, una característica habitual de los fines de semana en la TOCA y, del mismo modo, una característica de *TOCA 2*. Gavin Raeburn, productor de *TOCA 2*, lo explica: «Las carreras de coches de apoyo se dan en las mismas pistas y el mismo día que las carreras normales, y se usan para promocionar otros tipos de carreras y aportar mayor variedad a las competiciones del día. Los coches que estamos usando para estas pruebas incluyen el Jaguar XJ220, el TVR Speed 12, el Formula Ford de un asiento, El Ford Fiesta, el Lister Storm, el AC Superblower, el Grinnall Scorpion [de tres ruedas] y quizá otro par de coches que aún no puedo mencionar. Esto nos da ocho coches extra para correr, cada uno con distintos modelos de conducción.»

FUERA LO VIEJO...

Para que te hagas una ligera idea de la mejora gráfica de *TOCA 2*, aquí tienes cómo se ven ambos juegos, uno al lado del otro. La diferencia se percibe mejor con los coches en movimiento, claro.



El juego incorpora los ocho circuitos del campeonato: Thruxton, Silverstone, Donington Park, Brands Hatch, Oulton Park, Croft, Snetterton y Knockhill. O sea, ¿como el año pasado? «Sí, los coches y circuitos son los mismos que el año pasado, aunque la ordenación de las pistas es distinta. Este año hay nuevos conductores, como Nigel Mansell. Ahora mismo intentamos meter al equipo Alfa Romeo en el juego. Sólo podemos incluirlos en la licencia *TOCA* si compiten de verdad en una de las carreras de la BTCC (la corporación oficial del deporte).»

Por suerte, la cuota de pistas se ve engrosada por ocho circuitos más de fantasía, creados por los hábiles diseñadores del juego y disponibles para quienes se cansen del habitual meollo del campeonato de la vida real. «Lava Land, el circuito extra de *TOCA 1*, se añadió en el último momento. Era bonito, pero muy aburrido de conducir —admite Gavin—. Los circuitos extra de *TOCA 2* se han diseñado desde el principio y son pistas de calidad que ofrecen muchas experiencias distintas de conducción. Puedes correr junto a un lago escocés, por una ciudad americana con complejo comercial incluido, por los Alpes franceses, por una población alemana y por carreteras nacionales.» También hay una ruta adicional en forma de pista de pruebas que permite a los conductores novatos afinar sus dotes selectivas. «La pista de pruebas incluye ocho circuitos diferentes que el usuario puede seleccionar. Sirven para ensayar curvas, para probar el freno, la suspensión, la aceleración, etc. La idea básica era ofrecer distintos estilos de conducción. Todos los circuitos de la pista de pruebas son auténticas pistas por sí solas.»

> «PUEDES CORRER JUNTO A UN LAGO ESCOCÉS, POR UNA CIUDAD AMERICANA CON COMPLEJO COMERCIAL INCLUIDO, POR LOS ALPES FRANCESES...»

Todo lo que hemos visto parece constituir un título de carreras apasionante, sobre todo para los fans del original. *TOCA 2* no es sólo más ración de *TOCA*: es *la era TOCA 2*. *PSM* aguarda su llegada como agua de mayo.



Más grande y, sin duda, mejor, pero, ¿no será *Tomb Raider 3* más de lo mismo? Puede que sí, puede que no...

Venga, no te haremos esperar más: *Tomb Raider 3* será una pasada. Resultaría muy sencillo ponerse cínicos al analizarlo; reducirlo todo al hecho de que se trata de la segunda secuela y, como tal, ya conoce el terreno que pisa. Otra vez Lara inicia un periplo por X países, divididos en X niveles, en busca de X. Corre, salta, hace cosas... Si aborreciste *TR* y *TR2* seguro que odiarás la tercera entrega. Las escasas capturas y noticias que han visto la luz hasta ahora han creado una atmósfera de imprecisión y, quizá, indiferencia. Pero, por fin, llega la gran revelación.

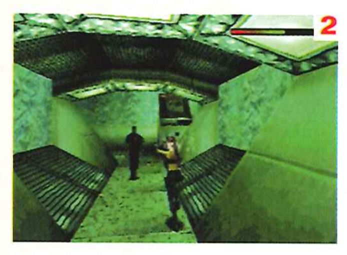
Tenemos en nuestras manos un pedazo del juego, nada más y nada menos que el Área 51, y bastan 30 segundos de partida para recordar lo endiabladamente bueno que es *Tomb Raider*. Se trata de una serie irrepetible e inimitable, y puede que este último episodio de la saga sea el mejor *Raider* de todos.

Como siempre, el juego es enorme, más que la quilla del Titanic, y consta de quince niveles repartidos por cinco áreas únicas (tres niveles por área). Esta vez podremos disfrutar de los paisajes de la India, Londres, Nevada (el emplazamiento del Área 51), una isla del Pacífico Sur y la Antártida.

Por lo que hemos podido ver hasta ahora, la realización de cada área es excepcional. Semejante lujo y realismo se ha conseguido gracias, sobre todo, a la nueva y mayor alta resolución en pantalla que se ha utilizado. *TR3* es nítido hasta la perfección, y las cotas de detalle y refinamiento alcanzadas gracias a un motor 3-D más potente son fenomenales. Además, aunque a primera vista no parece evidente, en esta ocasión el mundo está construido a partir de triángulos en lugar de cuadrados, lo que permite que, sobre todo las escenas exteriores, tengan casi vida propia; por ejemplo, la jungla es tan irregular y orgánica como una del mundo real. Si a esto le añadimos unos nuevos efectos de luz en tiempo real, como niebla, haces de luz y reflejos, tenemos como resultado el mejor de los *Raider* hasta la fecha.

Y chupando cámara tenemos, por supuesto, a nuestra Lara, resplandeciente en su nueva figura poligonal, dotada de una nueva técnica «epidérmica» que suaviza las curvas y cubre las articulaciones. Estupendo. Además, cuando se desplaza por esos nuevos escenarios, deja huellas en la nieve, ondas en el agua y puede incluso espantar a una bandada de pájaros a su paso. Y, a no ser que estemos muy equivocados, parece que la talla de Lara se ha «reducido», en boga con las tendencias de moda.

[1] Un pedazo de formación rocosa para ti. Pero cuidado con los buitres. [2] Mata o muere. [3] Los nativos polinesios no son las personas más amables del mundo.

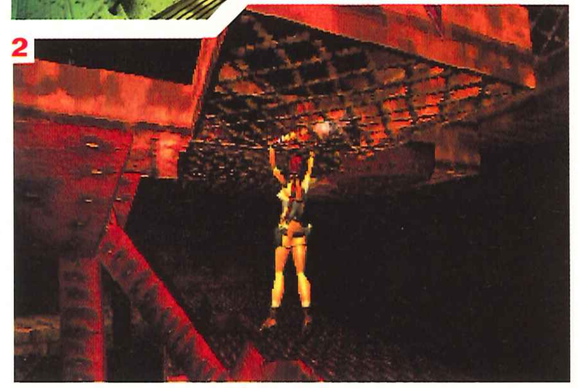






[1] El juego está repleto de puertas e interruptores, pero también hay un montón de puzzles nuevos. [2] Siempre hay un efecto de luz cercano; algunas escenas recuerdan a una discoteca de los años ochenta.

El juego comienza con la inevitable secuencia de vídeo introductoria, y nos muestra la imagen de un enorme meteorito que colisionó con la Tierra hace millones de años. El impacto secciona un pedazo de la Antártida, y los extraños minerales que lo forman dan lugar al origen de vida vegetal y animal, tanto en la tierra como en el agua. Un grupo de exploradores polinesios cruza el Pacífico y descubre el oasis misterioso en medio de la nieve, por lo que deciden establecerse allí. Hallan el núcleo del meteorito, que se encuentra flotando, suspendido en el aire sobre una piscina de lava, repelido en parte por su intensa fuerza magnética. Asombrados ante semejante visión, los nativos empiezan a adorar a la roca, por mediación de cuatro pedazos diminutos que encuentran por los alrededores, así que quedan expuestos a los rayos radiactivos, que ellos creen útiles. Sin embargo, como



[1] Como siempre, Lara persigue su objetivo más cercano aunque ya esté muerto. [2] La nueva y sorprendente habilidad a pleno rendimiento.

ÁREA 1: INDIA

Aquí, en la selva, descubrirás una base científica en la que la roca ha vuelto loco a un investigador. El buen hombre ha matado a sus colegas gracias a sus recién adquiridos poderes telequinéticos. El doctor Willard, jefe de los científicos, cuenta la historia de las piedras y encarga a Lara la tarea de reunir las otras tres para que se las entregue en la Antártida.

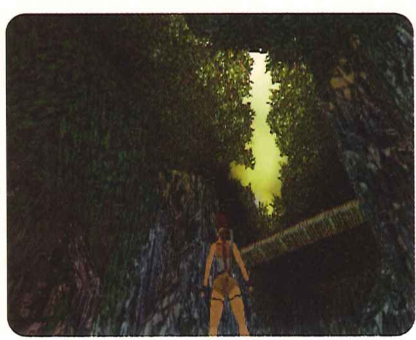
¿QUÉ LLEVA PUESTO?
Uniforme habitual: topo turquesa y shorts ajustados.

¿QUÉ ASPECTO TIENE EL NIVEL?
Se ambienta sobre todo en una selva cálida y húmeda, pero bajo la maleza se encuentran dispersos los restos de antiguas civilizaciones que debes explorar.

¿A QUIÉN DEBE MATAR?
Tigres de Bengala, monos (que atacan en grupo y pueden robarte las armas y demás pertenencias), pirañas (que se agitan en la laguna principal, por supuesto), cobras (en las rocas) y buitres que vuelan en círculos sobre tu cabeza. Ten cuidado también con las arenas movedizas.

¿QUÉ CONDUCE?
Una motoquad (cuatro ruedas) para viajar con rapidez sobre terreno accidentado.





AREA 2 : LONDRES

Tras un paseo por los tejados, Lara se introduce en la Catedral de San Pablo, para pasar después a las cloacas y a una línea de metro. Desde aquí accede a un rascacielos y al cuartel general de una corporación maléfica que tiene en su poder otro pedazo de roca.

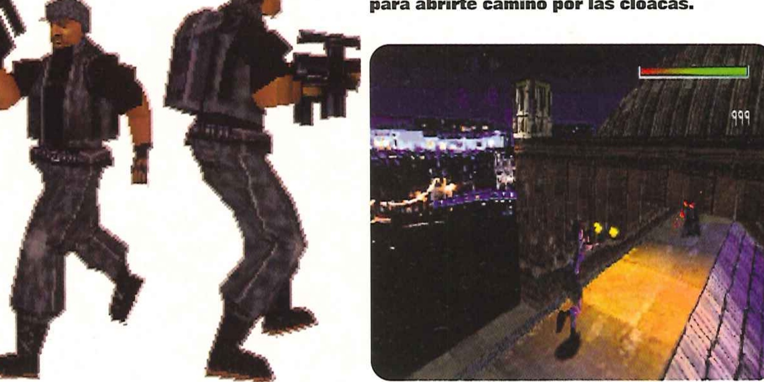
¿QUÉ LLEVA PUESTO?
Lo mismo de antes y, después, un traje de buceo.

¿QUÉ ASPECTO TIENE EL NIVEL?
Ambiente nocturno con un montón de edificios por los que trepar. Los tramos bajo el agua son oscuros y fantasmagóricos. San Pablo ofrece un aspecto gótico auténtico, sólo superado por el asalto al rascacielos, digno de *La Jungla de Cristal*.



¿A QUIÉN DEBE MATAR?
Ratas, murciélagos, caimanes, una «jefa», un trabajador del edificio, un cadáver flotante, varios mercenarios y guardias de seguridad y también a la reina de Inglaterra (es broma).

¿QUÉ CONDUCE?
Una unidad de propulsión subacuática. Ideal para abrirte camino por las cloacas.



AREA 3 : NEVADA

El área de Nevada es una red de valles y formaciones rocosas bañada por el sol. Los buitres vuelan en círculo sobre nuestra heroína en su camino hacia una base militar secreta que al final resulta ser nada más y nada menos que la famosa Área 51, lugar del accidente de ese casi mitológico platillo volante del que todo el mundo habla.
Después de sortear varios peligros, Lara se enfrenta a vigilantes de alta tecnología y a torretas equipadas con lo último en armas láser.

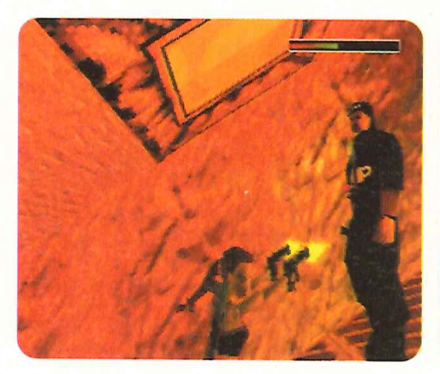
¿QUÉ LLEVA PUESTO?
Traje mugriento y pantalones de camuflaje azules (muy modernos).

¿QUÉ ASPECTO TIENE EL NIVEL?
Escenas en exteriores soleados, puesta de sol, y un interior de la base oscuro y de ciencia ficción. Las armas con mira láser de los guardianes iluminan la oscuridad con sus rayos rojizos.

¿A QUIÉN DEBE MATAR?
Un montón de guardias de seguridad y perros guardianes, un equipo de operaciones especiales, varios científicos y mogollón de buitres.



¿QUÉ CONDUCE?
Vuelve la moto cuatro por cuatro y se rumorea sobre la existencia de un jeep.







ÁREA 4 : ISLA DEL PACÍFICO SUR

Una frondosa isla desierta salpicada de claros en sombra, vegetación abundante y un montón de estanques de aguas cristalinas que debes vadear. Empiezas en la playa y vas avanzando por la densa maleza del interior de la isla. La cosa empieza a complicarse a medida que la selva se vuelve más enmarañada, pero llegas a una catarata enorme y descubres una red cámaras anegadas.

¿QUÉ LLEVA PUESTO?
Vuelve el traje de siempre.

¿QUÉ ASPECTO TIENE EL NIVEL?
Montones de árboles retorcidos y rocas irregulares por las que debes escalar. Los estanques de agua cristalina y la catarata final son estupendos; las escenas con el kayak dispararán tus niveles de adrenalina.

¿A QUIÉN DEBE MATAR?
En primer lugar a los miembros de una tribu y luego a los mercenarios que esperan detrás. Medusas y cocodrilos y, en un punto en concreto, aparecen unos agresores ya conocidos; raptores y un enorme T-Rex (el malo de la primera entrega). Para apoyar a sus colegas prehistóricos, esta vez se unen a la fiesta unos cuantos compañeros y el extraño pterodáctilo.

¿QUÉ CONDUCE?
Un kayak por los rápidos.





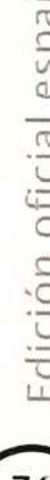




Cuentas con las dos opciones para guardar: o los cristales o allá donde quieras. Debes elegir la que prefieras al principio.

todo hijo de vecino sabe, la exposición a la radiactividad provoca, a largo plazo, procesos de deformación y la muerte más terrible y, tras unas cuantas generaciones cada vez más deformes, al final los desventurados navegantes acaban hechos un cisco cuando la isla entera vuela por los aires.

Con un salto en el tiempo llegamos hasta Darwin quien, de nuevo, descubre el emplazamiento cálido en el corazón de la Antártida y las ruinas de esa civilización largo tiempo olvidada. Su tripulación se lleva los cuatro pedazos de meteorito de recuerdo y, claro está, perecen en terribles circunstancias en el transcurso de aventuras posteriores. Nuevo salto temporal que nos conduce hasta nuestros días. Otro grupo de osados (y medio congelados) exploradores encuentra un cálido refugio en las tórridas emanaciones del meteorito. También encuentran pruebas que confirman la visita de Dar-



ÁREA 5 : ANTÁRTIDA

¡Qué frío! Al final del camino te encontrarás con la gélida extensión de la Antártida. Después de explorar un campamento base tienes que descubrir un enorme barco rompehielos desierto y saquearlo antes de emprender tu marcha por ese terreno helado y desolador (y por esas grietas que conducen al agua helada y mortal que también deberás superar) en busca de Scott, la cabaña de la Antártida y la entrada a la Ciudad Perdida, refugio del meteorito y final del juego.

¿QUÉ LLEVA PUESTO?
Una chaqueta roja bien calentita y unos pantalones de combate beige claro.

¿QUÉ ASPECTO TIENE EL NIVEL?
Blanco, más que nada. El valle cubierto de nieve en el que se encuentra el barco es bastante impresionante. A partir de ahí encontrarás las minas sombrías y los túneles que te conducen a la milenaria ciudad polinesia.

¿A QUIÉN DEBE MATAR?
Trabajadores de la plataforma petrolífera y científicos, soldados de camuflaje con M16, tres tipos cada vez más raros de ejemplares mutantes, perros husky y (no te lo pierdas) una ballena. Y, por supuesto, el demoníaco jefe final...

¿QUÉ CONDUCE?
Una especie de moto de nieve.





win y un diario que narra el robo de las rocas mágicas. Ansiosos del poder y la gloria que podrían obtener si consiguen recuperar y reunir las cuatro piedras, los aventureros emprenden una búsqueda por cuenta propia. Mientras tanto, en la India, una joven sigue la pista de una de las piedras cósmicas. ¿Que quién es esa joven? Lara Croft, claro está.

Así pues, el juego se inicia en la India pero, después de sortear pantanos y selvas, tienes la oportunidad de decidir a dónde quieres ir a continuación. El orden en que hagas las cosas afectará a los hechos que acontezcan más adelante, por lo que el argumento cambiará un tanto y algunos tramos serán más fáciles y otros más difíciles.

Por fortuna, se da mayor énfasis a la exploración que a los ilógicos saltos hacia atrás o las frenéticas escenas de disparos de la segunda entrega. De momento se ha incluido un montón de vida salvaje que debes destruir, y vastísimas zonas abiertas para explorar; así se evita la impresión de una jugabilidad guiada o predeterminada. Pero eso no es todo: también se ha dado gran importancia a nuevos tipos de puzzle. Entre otros, deberás lanzar granadas a aguas infestadas de pirañas para espantar a las bestias durante un rato y poder atravesar la superficie a nado, o acudir a un mapa que te muestra la única ruta segura para atravesar un pantano. Además, se supone que los niveles serán el doble de grandes que los de las dos primeras entregas y, por lo que hemos podido comprobar en nuestra incursión por el Área 51, parece que van por el buen camino. Sólo este tramo conlleva un día entero de dedicación, desde la salida hasta la llegada, siempre y cuando uno no se quede estancado en algún punto.

Como en ocasiones anteriores, Lara se encarga de apuntar sus armas por ti, mientras tú te dedicas a dirigirla. Para apuntar con el lanzagranadas debes localizar el objetivo utilizando el modo para mirar a tu alrededor. Así podrás conseguir que la granada explote en el punto que prefieras. Esto significa que puedes volar muros con ellas y hacer que reboten para doblar esquinas, de manera que acaben con enemigos ocultos, como sucedía en *Quake*. Ahora las granadas poseen un radio de acción, por lo que puedes errar el tiro, sin que sea del todo infructuoso, si pilla al objeto de tu ira en la onda expansiva.

Hay tantas novedades y tantos detalles sabrosos que destacar que tendrás que esperar hasta el mes que viene para conocerlos todos en el primer análisis mundial de la versión definitiva que se publicará. También os ofreceremos la oportunidad de probar semejante maravilla gracias a una demo jugable exclusiva que pensamos regalar con la revista. Nunca has visto nada igual.

PSM OPINA

⊕ LO MEJOR

- Lara está mejor que nunca.
- Los nuevos movimientos permiten toda clase de elementos innovadores para su jugabilidad.
- Los niveles son mucho más grandes que antes y se ha realizado un gran esfuerzo para llenarlos de puzzles.

⊖ LO PEOR

- Si no te gustaron las dos primeras entregas...

QUIZÁ...

Así pues, tenemos un juego que es más grande y con muchas más novedades que los dos anteriores. Sin embargo, sólo una exploración más exhaustiva de los niveles de *Tomb Raider 3* demostrará si estamos ante el mejor *Tomb Raider* de la historia.

ÁREA 51 EXPLORADA

Hemos estado jugando con el tramo del Área 51 (la única parte completa de momento). Aquí tienes algunos retazos de la acción.





Comienza en una prisión, pero Lara da esquinazo al vigilante y se cuela en un conducto vigilado con láser.





A su término, la base se abre y le permite salir, aunque los guardias disparan valiéndose de sus miras láser.





Un agujero oscuro parece inútil hasta que Lara enciende una bengala. Ese bloque de detrás parece sospechoso...





Más vigilantes y, escondido tras la red láser, una torreta armada. Acaba con ella antes de cruzar.





Otra salida de ventilación brinda a Lara una ruta de escape. Lo malo es que la conduce a un enorme misil.





Al final darás con un monorail. Pero por alguna estúpida razón te electrocutas por el camino. ¡Rayos!

C3 RACING

¿Te imaginas un *GT* con los circuitos de *Colin McRae*, los efectos de luz de *NFSIII*, el Gouraud de *Porsche Challenge* y la IA de *V-Rally*?

[1] Hay 10 localizaciones distintas, con tres tramos distintos en cada una. [2] Los coches son aún más reales que los de GT. [3] Publicidad de Castrol, el desierto de Arizona... Una fabulosa mezcolanza de GT y NFSIII. [4] El Lejano Oeste americano ya no será algo tan lejano.

1






3



2

4

Desde la entrada triunfal de Infogrames en el universo de los 32 bits con *V-Rally*, las carreras de la gris no han vuelto a ser lo mismo. Su célebre simulador de rallies inspiró a todos los desarrolladores. Tanto es así, que la obra maestra que en su día fue *V-Rally* ahora parece un lejano recuerdo. Un clásico.

Y claro, Infogrames no puede quedarse a la cola. Si cegaron una vez a los usuarios de PSX, ¿por qué no lo iban a hacer de nuevo? Ya: por *GT*, *Colin McRae Rally*, *Toca 2*... En la actualidad, no es tarea fácil hacer un «todavía mejor y más difícil», pero... ¡lo han vuelto a conseguir!

Se llama *C3 Racing*, está al 60% de su desarrollo y ya es, gráfica y tecnológicamente, superior a todas las maravillas de los últimos tiempos. *C3* ha tomado lo mejor de cada vieja gloria. Cuenta con 10 países distintos, y tres circuitos en cada uno. Cada circuito tiene un terreno, un trazado, una hora del día y una condición climatológica. O sea: como *V-Rally*.

Con *GT* comparte la calidad del diseño de los coches, el *environment mapping* —muy superior—, la compatibilidad con el Dual Shock, el realismo de la conducción, los modos de juego... Y a todo eso hemos de sumar un nivel de inteligencia artificial mayor que el de *V-Rally*. Además del *environment mapping* (que por cierto no es siempre el mismo, como en *GT*, sino que cambia dependiendo del escenario), los coches también están iluminados por filtros y gamas Gouraud, como los Boxter de *Porsche Challenge*. Si es de noche y un coche se acerca por detrás, veremos la luz de sus focos reflejada en la parte trasera de nuestro vehículo. El reflejo en la chapa de nuestra carrocería aumentará a medida que el contrario se acerque y, si el malo en cuestión decide adelantarnos, sabremos por dónde pretende hacerlo... Y lo mismo sucede con las farolas, las luces de freno, los túneles oscuros. Es algo más que «efectos de luz en tiempo real»: es realidad pura en alta resolución.

Hasta ahora, sólo *NFSIII* permitía cambiar de luces cortas a largas (y viceversa) en las carreras nocturnas. *C3* permite incluso apagarlas.

El sistema de configuración, por ahora, es bastante simple. Más aún que el de *V-Rally*: antes de comenzar la carrera, aparece un nivel horizontal con las palabras «Aggressive» y «Smooth». Si mueves el cursor hacia «Aggressive», aumenta-

C3 RACING YA ES, EN GRÁFICOS Y TECNOLOGÍA, SUPERIOR A TODAS LAS MARAVILLAS DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS.

■ EDITOR	Infogrames	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Eutechnyx	■ GÉNERO	Carreras
■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Uno o dos





[1] Las chispas de la chapa son lo más real que hemos visto. [2] Esa niebla es un efecto climático, no un defecto del juego. [3] Nada como un Eunos Roadster para un día lluvioso en Brasil. [4] ¡Santo *Crash*, qué luces!



rán en las proporciones adecuadas la aceleración, la sensibilidad del pad/volante/stick analógico y el sobrevirado, pero disminuirá la velocidad máxima y el agarre. Y por supuesto, si mueves el cursor hacia el extremo «Smooth», aumentará la velocidad, disminuirá la aceleración, etc. Un sistema fácil, rápido, sencillo y eficaz. Muy arcade.

De hecho, todo el juego tiene tintes de arcade. El motor de colisiones parece el mismo que el de *V-Rally*, aunque esta vez los vehículos dan la sensación de ser muy, muy pesados (como los más baratos y viejos de *GT*). A medida que progreses, accederás a aparatos más «volátiles» y manejables, con una mayor capacidad de giro y mejor maniobrabilidad: utilitarios más compactos de mayor potencia y cilindrada, súper deportivos como los de *NFSIII*, ediciones especiales de rally como los vehículos más caros de *GT*...

Entre los modelos disponibles en el modo arcade hay algunos cacharros como estos: Toyota Supra, Mazda RX7, Nissan 300 ZX, Nissan Skayline, Mitsubishi 3000 GT, Subaru Impreza STI4, Peugeot 406, Ford R5200, BMW Z3... Pero claro, en el modo Campeonato las cosas no empiezan tan bien: Nissan Micra, Renault Megane, Nissan Almera, Ford Puma, Mazda MX5, Skoda Octavia... Lo mejor es la presencia de trastos europeos y japoneses juntos, algo que echamos en falta con *GT*.

En cuanto a los modos de juego, sólo tienes que echar un vistazo a *GT*: son casi idénticos. Por supuesto, nos parece maravilloso, ya que los modos de *GT* son de lo mejorcito que ha pasado por PlayStation: Arcade o Campeonato. Y en Campeonato, cuatro categorías: GTI Amateur, GTI Pro, High Performance y High Performance Pro.

La jugabilidad de *C3 Racing* es total: combina la sensación de velocidad, el motor de colisiones y la inteligencia artificial de un arcade de carreras con el realismo, la suspensión y el sistema de control del mejor de los simuladores. ¡Cada rueda tiene una amortiguación independiente! Sí, como *GT*, pero aquí es mucho más notorio: si pisas un pequeño bache con la rueda delantera izquierda, por ejemplo, puedes ver cómo el vehículo se inclina hacia atrás y a la derecha; y un instante después, cuando el bache llega a la rueda izquierda trasera, la inclinación pasa a ser hacia adelante y a la derecha; después un leve bote (Dual Shock en mano) de las cuatro ruedas y, de nuevo, recuperas la estabilidad.

El retrovisor de la vista interior es fantástico: en las carreras nocturnas ves las luces de quien se acerca a lo lejos por detrás. A veces olvidas que estás conduciendo un vehículo virtual.

Otra innovación importante es la posibilidad de salirse de la carretera. No, no nos estamos refiriendo a meterse en la acera, chocar contra un par de árboles y volver automáticamente a la carretera: nos estamos refiriendo a *salirse de la carretera*. Si te sales en un precipicio, caes al vacío; si una rueda se sale en un puente, los bajos del coche arrastran y la inercia te acaba tirando al agua... ¡Sí, te puedes ahogar! El agua de los ríos parece real, y los gráficos en alta resolución provocan una sensación de realismo que no se puede describir con palabras.

¿Qué más se puede añadir? Pues los desperfectos en tiempo real, mejores que los de *Colin McRae*; las chispas de la chapa al rozar los laterales de la pista, mejores que las de *GT*... ¡y mucho más! Mucho más, pero el mes que viene, ¿de acuerdo?



PSM OPINA

LO MEJOR

- Los gráficos.
- El realismo.
- Los efectos de luz.
- Los modos de juego.
- Los coches.
- Los desperfectos en tiempo real.
- Las chispas.

LO PEOR

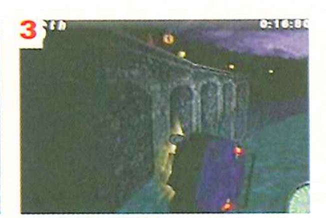
- Que no esté terminado todavía.

QUIZÁ...

...sea la revolución de los próximos meses, ¡es como un *GT2*! Todavía necesita algunos retoques. En el menú de coches, por ejemplo, seleccionas uno y, al empezar la partida, juegas con otro que no se parece en nada al que habías elegido. Pero eso se arregla en poco tiempo.







[1] Las carreras nocturnas son las mejores que ha cargado una PlayStation. [2] He aquí la prueba irrefutable: los efectos de luz de *C3 Racing* son los mejores de la historia de PSX. [3] En algunas curvas no hay muros de contención...

■ EDITOR	Infogrames Ibérica	■ ORIGEN	Francia
■ FABRICANTE	Canal Plus	■ GÉNERO	Deportes de aventura
■ DISPONIBLE	Diciembre	■ JUGADORES	Uno o dos



Deslizarse sin despeñarse, hacer el pato sin ahogarse, girar sin caerse... PlayStation levanta un poco más el nivel de adrenalina.



¡Cuidado! Después del puente vienen unos polis dispuestos a pararte los pies (o los pedales).

La creciente popularidad de los deportes de aventura en las dos últimas décadas no se ha visto muy reflejada en el mundo de los videojuegos. Parece que lanzarse desde un helicóptero sobre un glaciar atados a una canoa no es el tipo de cosas que queremos hacer en nuestras PlayStation. Normal: ¿quién iba a querer hacer semejantes salvajadas? Pues eso.

Total, que parece que *Rushdown* entrará en el mercado de los simuladores de deportes de aventura en PlayStation relativamente solo (con la excepción de *Extreme Snowboarding*). Ofrece tres emocionantes deportes que practicar: *snowboard*, *kayak* y *mountain bike*. En la modalidad para un jugador participas en pruebas a contrarreloj, lo que significa que tendrás que llegar a los puntos de grabación antes de que se acabe el tiempo, y te reta a que alcances la meta en un tiempo récord. Cuando ganas obtienes una repetición completa al estilo *Cool Boarders 2* y una pista nueva. También tienes la opción de medir tu destreza frente a un segundo jugador, y en pantalla partida, horizontal o vertical, como tú prefieras.

Básicamente, se trata de un juego de carreras con una orientación nueva. De momento, la nueva orientación se limita a lo estético, porque la sensación que transmiten las tres modalidades de carrera es muy similar, hasta el punto de creer que *Rushdown* ofrece en realidad un mismo juego bajo tres apariencias distintas. Hay ligeras diferencias en la sensación; la opción para competir en *mountain bike*, por ejemplo, es la que brinda un mejor nivel de control y una mayor sensación de velocidad. Es en ella, al saltar sobre terraplenes de lodo, girar en el aire o derrapar en una curva, donde sube realmente la adrenalina.

La beta que hemos revisado tiene aún muchos detalles por pulir, como la detección de colisiones, por ejemplo, con la que el más mínimo roce con una roca te derriba sin remedio. En cuanto a jugabilidad, es más arcade que simulación, pero tendría que ofrecer más diversidad para convertirse en un juego con todas las de la ley. De todas formas, no tiene competencia...



Tanto el descenso en kayak como en tabla se desarrollan por unos escenarios la mar de realistas. Como el motor...



Una tabla, una canoa y una bici... Dos de las tres opciones de *Rushdown* carecen por el momento de sensación de velocidad real. Esperemos que en la versión final mejoren esto de algún modo.



OPINA

LO MEJOR

- Adrenalina pura para tu PlayStation.
- Gran sensación de velocidad en la modalidad *mountain bike*.

LO PEOR

- Poca variedad en la jugabilidad.
- Algunos de los controles del juego no son muy intuitivos.
- La detección de colisiones está en obras.

QUIZÁ...

Una idea original en el género de carreras, que podría cubrir un preciado hueco. Le falta variedad, pero si se consigue rectificar todos sus fallos podría resultar un título bastante atractivo.

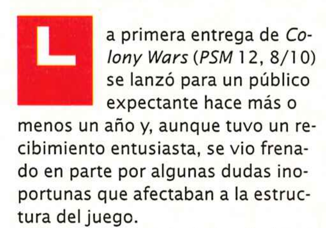
COLONY WARS VENGEANCE

Es como *Star Wars*, pero sin licencia. Claro que, cuando se lanzó el original, Luke Skywalker cambió su apellido por el de Warm...

[1] En las primeras misiones tendrás que hacer de nave escolta. [2] Vuelves a tener unas misiones específicas, pero esta vez son más fáciles de seguir. [3] Una nave patrulla del ejército. No dispares. [4] ¡DISPARA, DISPARA!







La primera entrega de *Colony Wars* (*PSM* 12, 8/10) se lanzó para un público expectante hace más o menos un año y, aunque tuvo un recibimiento entusiasta, se vio frenado en parte por algunas dudas inoportunas que afectaban a la estructura del juego.

Como la mayoría de los títulos de Psygnosis, su presentación era exquisita, y los gráficos en alta resolución de 512 x 240 resultaban realmente impresionantes. Además, la acción transcurría a la sorprendente velocidad de 30 imágenes por segundo, un logro técnico que estaba al alcance de muy pocos títulos para PlayStation. Sin embargo, la jugabilidad, basada en una estructura de misiones, dejaba al piloto un tanto perdido.

Los objetivos por cumplir en cada campaña no quedaban muy claros, parecía como si los programadores de *Colony Wars* pensaran que la mayoría de jugadores de PlayStation habían pasado la mitad de su vida a los mandos de títulos como *Wing Commander* y *Tie Fighter* sentados frente a un PC. Aquí estaba el problema: muchos no consiguieron entenderse con un juego que apenas te explicaba qué estaba pasando en pantalla.

Y ahora llega la secuela... La idea de *Colony Wars Vengeance* es, en esencia, la misma. Se trata de reali-

SI POR DESPISTE EMPIEZAS A DISPARAR SOBRE UNA DE TUS NAVES, UN MENSAJE TE PEDIRÁ CON TODA CORDIALIDAD QUE DESISTAS DE TU EMPEÑO.





[1] Arma láser. Puedes seleccionar el arma adecuada pulsando un solo botón. [2] Los textos que aparecen en pantalla te indican dónde te encuentras. [3] Las explosiones son de miedo.

■ EDITOR	**Psygnosis**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Psygnosis**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* en 3-D**
■ DISPONIBLE	**13 de Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno**



⊕ LO MEJOR

- Gráficos impresionantes.
- Más información para los pilotos.

⊖ LO PEOR

- Vuelve a ser muy complicado.
- Algunos echarán de menos la acción pura y dura.

QUIZÁ...

Si los diseñadores del juego consiguen equilibrar la acción de lucha con unas misiones variadas y movidillas, *Colony Wars Vengeance* podría convertirse en el juego que el original debería haber sido. Para algo están las secuelas, ¿no?

zar una serie de misiones de combate en el espacio y tú (el piloto, qué si no), tienes que completar una serie de objetivos para avanzar hasta la siguiente campaña. Estos objetivos consisten en guiar a cierto número de naves desde un lugar hasta otro, al tiempo que intentas desviar la atención de unas cuantas naves malintencionadas que intentan arruinar tu misión. Parece que Psygnosis ha hecho caso de las críticas recibidas, porque ahora aparecen mensajes escritos (y orales) en pantalla que te explican con pelos y señales lo que está sucediendo. Así que, si por despiste te alejas un poco y empiezas a disparar sobre una de tus naves, aparecerá un mensaje pidiéndote con toda cordialidad que desistas de tu empeño.

Las primeras misiones son bastantes sencillas, y parecen diseñadas con el propósito de que te vayas acostumbrando a los controles de tu primera nave. Los botones laterales te permiten avanzar y retroceder e inclinarte a derecha e izquierda. También puedes jugar con las armas con la simple pulsación de un botón. En esta entrega, los gráficos en alta resolución vuelven a ser magníficos, mejor incluso que los del original, y las explosiones son una pasada, seguramente las mejores que se han visto nunca en PlayStation.

Quizá el mayor problema radique en la naturaleza arcade de la propia PlayStation. *Colony Wars Vengeance* puede llegar a ser un estupendo juego de combate espacial por méritos propios, pero más de uno se comprará el juego pensando que va a disfrutar de la acción frenética típica de un *shoot 'em up*, y lo cierto es que no lo es. La clave para controlar este juego es la perseverancia, aunque en esta ocasión no tendrás que trabajar tanto como con el original. Son buenas noticias, ¿no?





[1] Puede que en estas capturas los gráficos te parezcan algo pobres, pero la verdad es que son estupendos. [2] Aquí hay información suficiente para cualquier piloto. [3] Creo que se está rompiendo...

EDITOR	Virgin	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Capcom	GÉNERO	Juego de lucha
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos



Te guste o no, *Street Fighter* es el *FIFA* de los juegos de lucha. Capcom se adentra en las aguas turbulentas de lo «encantador»...







La serie *Street Fighter* ha venido ofreciendo tres botones para dar puñetazos y patadas, pero *Pocket Fighter* sólo tiene dos.

Tras la anomalía estadística que fue *Street Fighter EX Plus Alpha, Pocket Fighter* es el último título de una laaarga línea de juegos de lucha en 2-D de Capcom. Los tradicionales combatientes de *SF* aparecen aquí miniaturizados, pero no han perdido ninguna de las características que los distinguen.

Pocket Fighter cuenta con una versión simplificada del sistema de controles clásico de *Street Fighter.* La serie ha venido ofreciendo tres botones para dar puñetazos y patadas, pero *Pocket Fighter* sólo tiene dos. El botón «especial» nuevo pone a tu disposición toda una variedad de ataques vía *power-up:* desde Ryu golpeando a Ken con una señal de circulación hasta Felicia vistiendo un traje de Mega Man.

La novedad más significativa es la inclusión de gemas al estilo *Puzzle Fighter.* Al ir coleccionándolas aumenta uno de los tres niveles de energía clasificados por colores, cada uno de los cuales representa un súper ataque determinado. La manera que tienen los jugadores para hacerse con las gemas es del todo predecible. Y, naturalmente, cuanto más fuerte golpees a un adversario, mayor será la cosecha de energía.

Los combos básicos son menos complejos que sus equivalentes en, por ejemplo, *Street Fighter Alpha,* pero se da un mayor énfasis a los súper movimientos, que, por si no conoces la serie, se consiguen al repetir la acción con el pad durante determinados movimientos especiales. La lista angelical de *Pocket Fighter* reparte puñetazos esotéricos, patadas y bolas de fuego con gran desenfreno.

Pocket Fighter es, gráficamente, distinguido y rápido. Los fondos son detallados, y hay cierto grado de interacción, ya que puedes golpear determinados objetos para hacerte con unas cuantas gemas extra. La conversión a PAL acabará seguramente con unos bordes muy feos y una ligera reducción de la velocidad, pero aun así *Pocket Fighter* cuenta con la gracia y el ritmo suficientes como para superarlo.

Pocket Fighter atraerá tanto a los usuarios más jóvenes de PlayStation como a los más veteranos. Y, después de una sesión dura e intensa con *Tekken 3*, ¿qué mejor manera de relajarse para el especialista de los *beat 'em up?*



OPINA

⊕ LO MEJOR

- Muy fácil de jugar.
- Complicado de dominar.
- Bueno, es un *Street Fighter,* ¿no?

⊖ LO PEOR

- Las primeras versiones PAL confirman que, de nuevo, todavía no hay una optimización para las consolas europeas.

QUIZÁ...

Después de probar tanto la versión final japonesa como una beta PAL, estamos seguros de que *Pocket Fighter* atraerá a todo el mundo. Tras los movimientos rebuscados de *Tekken 3* y *Dead Or Alive, Pocket Fighter* supone una alternativa refrescante y en absoluto complicada.



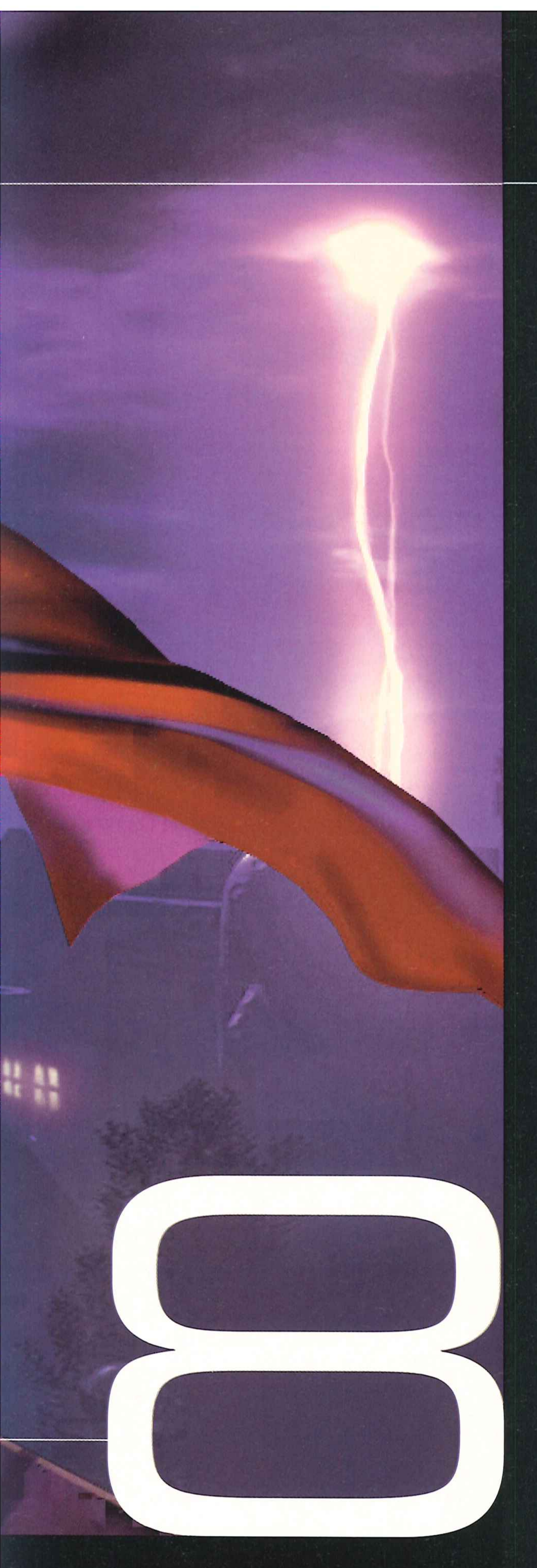
C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08.

Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios

VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS



LOS ファイナルファンタジ MAGNÍFICOS



FINAL FANTASY VII, UNO DE LOS JUEGOS MÁS AMBICIOSOS, COMPLEJOS Y ALUCINANTES QUE JAMÁS HAYA CONOCIDO PLAYSTATION, CONTARÁ DENTRO DE POCO CON UNA SECUELA. PERO, ¿QUÉ FUE DE LOS PRIMEROS SEIS EPISODIOS? *PSM* TE ESCOLTA A TRAVÉS DE UN RECORRIDO POR SU HISTORIA.

Cuando se publicó en Japón *Final Fantasy VII*, el año pasado, se originó un fenómeno de histeria general. Miles de usuarios de videojuegos, muchos de ellos acampados durante días frente a las tiendas, se abalanzaron sobre los dependientes para hacerse con una copia del título más esperado de la historia de PlayStation. *FFVII* batió todos los récords de ventas en cuestión de horas, y al cabo de escasos días se convirtió en uno de los juegos más vendidos de la historia de los videojuegos. En muy poco tiempo, Square, su fabricante, había saldado casi tantas copias del juego como consolas PlayStation había en Japón. Casi cada usuario japonés de PSX posee una copia de *Final Fantasy VII*. Incluso se incrementaron las ventas de la consola gris, porque gran cantidad de incondicionales del rol decidió adquirir la máquina por el mero hecho de probar el último juego de la serie. Jamás un título de PlayStation había causado tanto furor.

Lo que contribuyó a acentuar el éxito de *Final Fantasy VII* fue el hecho de que su repercusión japonesa condujese a una pronta versión traducida a tenor de los gustos occidentales. La industria de los videojuegos había asumido durante años que los jugadores europeos no «entendían» los juegos de rol japoneses, así que sólo se tradujeron unas cuantas joyas del género. ¿Cómo habían llegado a semejante conclusión? Misterio, sobre todo teniendo en cuenta el éxito que esas pocas joyas cosecharon en Europa y Estados Unidos, al menos entre los fans del rol. Con aquella idea preconcebida en mente, muchos consideraron insensata la decisión de Square de publicar *Final Fantasy* en mercados tan «hostiles». De hecho, corren rumores de que ni siquiera a la propia Sony le hacía excesiva gracia ese propósito.

Por suerte, los millones de copias vendidas en Japón proporcionaron a Square una posición comercial lo bastante sólida como para salirse con la suya, y *Final Fantasy VII* hizo acto de presencia en Estados Unidos con unos resultados asombrosos. Pocas semanas después de que se confirmase la publicación de la versión estadounidense, el juego acumuló más pedidos que cualquier otro título para PlayStation hasta entonces, y apenas tres meses después de su lanzamiento, las ventas sobrepasaron el millón de copias. Cuando apareció al fin la versión española, obtuvo un recibimiento similar. *Final Fantasy VII* se publicó antes de Navidades, junto con otros títulos de gran calidad, y volvió a sorprender a todo el mundo, incluida Sony, su distribuidora. El juego de Square fue uno de los grandes súper ventas en una época del año tradicionalmente dura, y logró superar incluso las previsiones más optimistas.

Ahora, tras meses de rumores y especulaciones, Square ha anunciado de manera oficial la publicación en Japón de *Final Fantasy VIII* antes del final del presente año fiscal (que se extiende hasta marzo de 1999, cosas de economistas). Los detalles de la operación son poco precisos, puesto que el juego se encuentra aún en fase inicial de desarrollo. Lo único que los jugadores han podido ver hasta ahora son un puñado de bonitas imágenes, pero Square ya ha previsto unas ventas de alrededor de siete millones de copias sólo en Japón. Si partiéramos de las declaraciones de cualquier otro fabricante, si hablásemos de cualquier otro juego, semejantes afirmaciones serían una estupidez. Pero viniendo de Square y haciendo referencia a *FFVIII*, la cifra hasta parece prudente y todo.

A estas alturas, *Final Fantasy* y la consola gris están unidos sin remedio, aunque el pedigrí de Square en juegos de rol se remonte a tiempos mucho más añejos. Que miles de japoneses se dedicaran a hacer cola durante días, incluso a comprarse la consola con la intención expresa de probar el juego, no es algo que derivara únicamente de las críticas entusiastas de la prensa especializada y de la imponente campaña publicitaria. *FFVII* fue desde luego el primero de la serie diseñado para la máquina de Sony, pero, como su título indica, ni mucho menos fue el primero de la familia *Final Fantasy*. De hecho, la serie cuenta con más de 11 años de historia y ha pasado por cuatro soportes distintos. Por si te habías preguntado alguna vez qué pasó entre *FFI* y *FFVI*, hemos decidido explicártelo todo paso a paso..

FINAL FANTASY I

Érase una vez, en 1987, una pequeña empresa japonesa de software llamada Square. En aquellos tiempos se la conocía por un juego arcade estupendo, *Rad Racer*, que se había convertido en todo un éxito en la consola más avanzada del momento, la NES de Nintendo.

Aquel año, la empresa publicó su primer juego de rol, *Final Fantasy*. Los RPG eran muy populares en la tierra del Sol Naciente, aunque con el mercado copado por la serie *Dragon Quest* de Enix, nadie esperaba gran cosa. No podían estar más equivocados.

Los lumbreras de Square habían embutido un mundo entero en un simple cartucho para NES de 2 MB. Los jugadores se vieron transportados a un país mítico en el que cuatro esferas de cristal luminoso unían y controlaban las fuerzas de los cuatro elementos. Sin embargo, las esferas estaban perdiendo su energía y una oscuridad maligna se extendía poco a poco por el planeta. Piratas malvados dominaban los mares, criaturas diabólicas se arrastraban por entre las sombras y pérfidos demonios se agitaban en las profundidades de la tierra. La antigua profecía de Lukahn estaba a punto de cumplirse, y sólo la intervención de los cuatro héroes que predecía podría salvar al mundo de las fuerzas del mal. Cuando el misterioso Garland secuestró a la hija del rey de Coneria, la ciudad ideal, cuatro guerreros fueron llamados a su corte. Los jóvenes héroes portaban unas extrañas esferas, una cada uno, que poseían desde su infancia...



El primer juego, con el que siguen disfrutando los fans más aplicados.

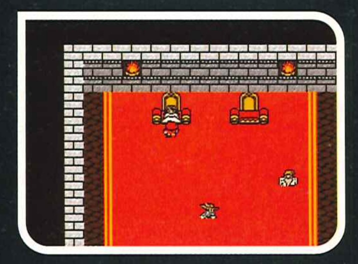
Final Fantasy resulta primitivo si se mide con los criterios actuales, pero fue toda una revelación en el momento de su lanzamiento. Los gráficos eran sorprendentes, la música increíble y la jugabilidad asombrosa. *Final Fantasy*, con su detallado argumento, su conseguido sistema de juego, su extenso escenario y sus cientos de monstruos, hechizos, armas, armaduras y demás ítems especiales, fue un éxito absoluto en Japón.

El sistema de juego era distinto del de las siguientes entregas. En lugar de contar con personajes fijos, los jugadores podían escoger entre seis tipos de personaje (Fighter, Thief, Black Belt, White Mage, Red Mage y Black Mage) para formar un equipo de cuatro héroes. Sin embargo, muchos otros elementos de este primer juego se conservaron hasta *FFVII*.

Tuvieron que pasar tres años hasta que *Final Fantasy* llegó por fin a Estados Unidos. Apareció en 1990 y cosechó un éxito importante, impensable, dado el caso.



FINAL FANTASY II

Final Fantasy II reflejó los experimentos que hacía Square con el sistema de juego, algo que ha continuado hasta la actualidad.

Con la excelente acogida de la crítica y el éxito que obtuvo *Final Fantasy*, era inevitable que apareciera una secuela. *Final Fantasy II* salió al mercado en 1988. No obstante, y como sería habitual en los juegos de *Final Fantasy*, *FFII* no era una secuela en el sentido estricto de la palabra. Era más bien un juego con personalidad propia, unido a su predecesor por elementos comunes respecto al sistema de juego y al escenario en el que se desarrollaba la acción. *Final Fantasy II*, comprendido en otro cartucho para NES de 2 MB, era una historia de rebelión contra un oscuro y opresivo poder gobernante, lo que anticipaba la temática de *Final Fantasy VI* y *VII*. El emperador del imperio paramekiano, en su objetivo por dominar el mundo, había recurrido a la magia negra para lograr el apoyo de unos maléficos monstruos. El reino de Phin luchó contra estas hordas con todas sus fuerzas, pero terminó invadido por ellas. En medio del caos provocado por la derrota de Phin, cuatro guerreros intentan escapar de la carnicería cuando se ven atacados por jinetes imperiales. El curandero Minh los salvará de las garras de la muerte, pero tres de ellos se verán envueltos en la insurrección que la princesa Hilda de Phin conseguirá alzar.

FFII era gráfica y musicalmente muy similar a *Final Fantasy*, y contaba con un argumento todavía más complejo e intrigante, junto con un surtido igual de amplio en armas, armaduras, hechizos, monstruos y todos los elementos que, desde entonces, se esperan de un juego de la serie. No resultó especialmente sorprendente para los jugadores japoneses —después de todo, *Final Fantasy* ya había demostrado el envidiable talento de Square a la hora de diseñar juegos de rol—, pero aun así constituyó un éxito.

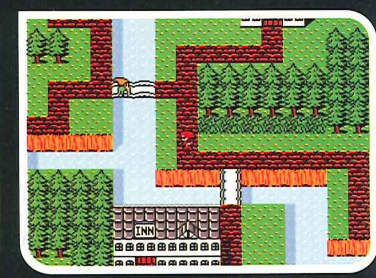
La novedad más importante fue que en *FFII* no había distintos tipos de personajes ni de niveles de dificultad. En lugar de eso, los personajes mejoraron en diversos aspectos relacionados con sus capacidades. Por ejemplo, podían adquirir la habilidad de luchar espada en mano contra los monstruos, y cuanto mayor era el daño infringido, mayor era la puntuación recibida.

En *FFII* tenías a tu cargo a un grupo de cuatro personajes, como en el original, pero tres de ellos eran fijos (Frionel, Maria y Guy), porque estaban vinculados directamente con el argumento. El lugar del cuarto héroe lo ocupaban distintos personajes a medida que el juego progresaba, un concepto que pasó a formar parte de las entregas posteriores.

Además de incluir muchos de los monstruos, hechizos y armas de su predecesor, *Final Fantasy II* aportó otros nuevos. Los chocobos hicieron aquí su primera aparición, así como Leviathan, el enorme monstruo marino. Eso sí, como sucedía con el dragón Bahamunt de *Final Fantasy*, Leviathan era un monstruo auténtico, más que el resultado de un hechizo. Asimismo, los Bombs y los Behemoths hicieron su debut en *FFII*. Aparte de introducir algunos de los hechizos que se convirtieron en habituales desde entonces —como el Ultima, Meteor, Toad y Mini—, éste fue también el primer juego en presentar el sistema de concesión de puntos mágicos por la ejecución de hechizos.

FFII sólo se publicó en Japón.




Square fue capaz de embutir, en sólo 2 MB, un escenario de juego inmenso.

Y ESO NO ES TODO...

A lo largo de los años, Square ha producido numerosos títulos derivados de *FF*. La SNES contaba con *Final Fantasy Mystic Quest* y la Gameboy tuvo la fortuna de disponer de cuatro juegos *Final Fantasy* de su propia cosecha: *Final Fantasy Legends I-III* y *Final Fantasy Adventure*.
Este proceso ha comenzado también en PlayStation. El año pasado se publicó *Final Fantasy Tactics*, un juego inmenso de combate táctico. El juego obtuvo muy buenos resultados en Japón y ya ha sido editado en Estados Unidos, pero es poco probable que los europeos lleguen a verlo. Ha sucedido lo mismo con *Chocobo Mysterious Dungeon*, una creación conjunta de Square y Temco. Este juego, de estética pobre pero diabólicamente adictivo, te pone al frente de un aventurero chocobo que explora laberintos subterráneos interminables. Por desgracia, tampoco parece que vaya a publicarse por aquí. Grrr.





No parece que vayan a aparecer las versiones PAL de *Chocobo Mysterious Dungeon* [1] y de *Final Fantasy Tactics* [2]. Mala suerte.





***Final Fantasy III* fue el último juego de la serie que se editó para el sistema de 8 bits de Nintendo. Square eliminó todos los parones y se cercioró de que el juego fuera el mejor hasta entonces utilizando un cartucho más amplio.**

FINAL FANTASY III

Hubieron de pasar dos años más hasta que nació el tercer juego de la serie, y ya entonces fue uno de los más esperados del momento. *Final Fantasy III*, publicado en Japón en 1990, fue el último de la serie en aparecer para NES, que empezaba a quedarse anticuada ante la nueva ola de consolas de 16 bits. De todos modos, fue un título excelente y muy bien recibido entre los fans.

FFIII fue lo más parecido a una auténtica secuela dentro de la serie, porque contenía muchos elementos del juego original. El argumento trataba de un diablo muy viejo, recluido durante largo tiempo, que buscaba ahora escapar de su yugo y asolar el mundo. Los cuatro legendarios Guerreros de la Luz vuelven a tener en sus manos la noble tarea de derrotar al mal y restaurar la paz. El juego empezaba con cuatro huérfanos explorando una misteriosa cueva. En ella, unas bestias les atacan y se ven obligados a luchar. Más tarde, en una sala cristalina, descubren el desaparecido Cristal del Viento, que les explica el peligro que acecha al mundo. El cristal les nombra los «elegidos», les concede a cada uno un poder especial y les asigna la misión de encontrar y destruir el poder maligno.

FFIII llegó en un cartucho para NES de 4 MB, de cuya capacidad extra Square sacó un buen partido. Además de aprovechar al máximo las posibilidades gráficas y de sonido del humilde sistema de la NES, la tercera entrega de la serie alcanzó un mayor grado de complejidad y de detalle. El sistema de juego era parecido al del original, lo que permitía a los jugadores escoger el nombre y el tipo de personaje para cada uno de los cuatro héroes. En este caso, además, había más tipos de personajes disponibles y crecía el número de escenarios, monstruos, armas y hechizos.

Entre estos últimos, aparecían varias novedades que desde entonces se han constituido en referencia obligada del estilo *Final Fantasy*. Había, por ejemplo, dos clases distintas de chocobos. Los moogles se estrenaron aquí, junto con otros monstruos y armas que aparecen ya en los títulos posteriores. *FFIII* introdujo también nuevos personajes, como Dragoon y Caller, además de un nuevo conjunto de hechizos que, pese a denominarse de distinto modo, se trataba en realidad del mismo que apareciese en *FFII*: Chocobo, Shiva, Ramuh, Ifrit, etc.

FFIII cosechó un impresionante éxito de ventas en Japón, pero nunca llegó a publicarse fuera de su país de origen.



Con el doble de memoria en el cartucho, el mundo de *FFIII* era enorme.

Estos vídeos manga están, aunque sea vagamente, basados en la serie *Final Fantasy*, y sólo pueden encontrarse en Japón, donde son objeto de culto entre los fans de los juegos de rol.

FINAL FANTASY IV



Final Fantasy IV **fue todo un alucine para los jugadores acostumbrados a la resolución y los colores de NES.**

En 1991, Square había pasado de ser un pequeño fabricante de juegos a una de las casas de software más respetadas de Japón. La serie *Final Fantasy* ya se había convertido en uno de los juegos más populares del país, y la publicación de *Final Fantasy* en Estados Unidos el año anterior había empezado a cimentar el camino a la fama internacional que sobrevendría más adelante. Pero quizá el paso más importante que haya dado jamás este fabricante fuese —al menos hasta la publicación de *FFVII* para PlayStation— la continuación de la serie con *Final Fantasy IV*.

Fue el primer juego de rol disponible para la nueva consola de Nintendo, la Super Famicom (conocida entre nosotros como SNES). La SNES fue toda una revelación en su tiempo, una máquina de 16 bits con una colección imponente de gráficos de serie y chips de sonido. Los seguidores japoneses estaban ansiosos por ver qué era capaz de hacer Square con una máquina más potente. Y no se sintieron defraudados en absoluto.

FFIV llegó en un cartucho de 8 MB para SNES y extrajo un magnífico rendimiento de los ya de por sí impresionantes gráficos y sonido de la SNES. Los personajes y monstruos eran de mayor tamaño y disfrutaban de muchos más colores y detalles que antes; se mejoró el aspecto mágico del juego y los hechizos te dejaban atónito.





Los mapas de escenarios y pantallas de combate sufrieron un gran cambio de imagen.

La capacidad extra del cartucho de la SNES y el incremento de velocidad de proceso y de memoria que ofrecía la máquina se aprovecharon al máximo para poner a disposición del respetable una de las historias argumentales más intrincadas e imaginativas que aparecieren hasta entonces en un videojuego.

FFIV recurrió de nuevo al concepto de personaje «fijo» empleado por primera vez en *FFII*. El jugador representaba a Cecil, caballero de la oscuridad y capitán de los Alas Rojas, una fuerza de élite de la aviación militar del reino de Baron. Al principio del juego, Cecil cuestiona el deseo del rey de hacerse con los Cristales Elementales y le envían a entregar un extraño paquete a una ciudad cercana. Resulta que el paquete explota, destruye la ciudad y casi mata a Cecil. Él y su amigo Kain juran luchar contra la megalómana ambición del rey. En su recorrido por el juego trabarán amistad con otros nueve personajes.

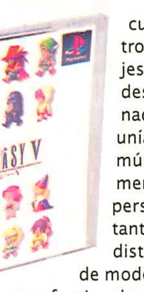
Tras el gran éxito que cosechó *FFIV* en Japón, no sorprendió que se tradujese al inglés y se publicase en Estados Unidos, donde consiguió también la aclamación de la crítica y un respetable volumen de ventas. Sin embargo, como *FFII* y *FFIII* no se habían publicado en Estados Unidos, esta entrega recibió el nombre de *Final Fantasy II*, con lo que se inició un sistema de numeración la mar de confuso que sólo se logró corregir cuando Square publicó *Final Fantasy VII* respetando la enumeración original.

En Japón se comercializaron dos versiones de *FFIV*: el juego propiamente dicho y *FFIV Easytype*, una edición dirigida a los jugadores más jovencitos en la que se suprimieron muchos elementos, monstruos, hechizos y habilidades. Fue también la versión en la que se basó la edición yanqui de *FFII*, así que nunca ha existido una edición completa de *FFIV* en inglés.

FINAL FANTASY V

Dieciocho meses después de presentar *FFIV* y de cambiar de manera decisiva lo que los jugadores japoneses esperaban de un juego de rol para consola, Square volvía a la carga con otro capítulo de la serie. Con una trayectoria que parecía ya imparable, algunos empezaron a preguntarse si Square podría mantener el mismo nivel de calidad e imaginación. La respuesta fue afirmativa, como *Final Fantasy V* se encargaría de demostrar.

FFV es, probablemente, el más oscuro de los juegos *Final Fantasy* hasta la fecha. El juego está ambientado en un mundo en el que los cristales elementales que lo protegían del mal habían empezado a resquebrajarse y parecía perdida toda esperanza. La historia comenzaba con el viaje del rey de Tycoon, que se olía que algo iba mal, al santuario del Cristal del Viento. Nada más llegar, el Cristal se parte en mil pedazos, lo que provoca la muerte del viento. Pero los problemas no habían hecho más que empezar. *FFV* introdujo un malvado, loco perdido pero muy astuto, que ha trascendido como uno de los más repulsivos de la serie y que confirió a la historia un tono apocalíptico, con la muerte de personajes a lo largo del juego, la explosión del mundo y otras ocurrencias.



El jugador representaba al héroe de la historia, que recibía el nombre de Butz, y de cuyas manos dependía que las aguas volvieran a su cauce. Para ello, debía atravesar al menos tres mundos distintos.

Con *FFV* Square subió la apuesta y ocupó todo un cartucho de 16 MB para SNES. El principal punto de conexión entre este título y los anteriores era el nombre y algunos elementos del escenario de juego.

FFV combinó muchos elementos de los sistemas empleados en los títulos anteriores y añadió unas cuantas ideas de su propia cosecha. Una vez más, el jugador controlaba un grupo de cuatro personajes de identidades predeterminadas a quienes les unía una historia común y el propio argumento del juego. Los personajes, no obstante, podían adoptar distintas habilidades, de modo que los jugadores confeccionaban a su gusto la composición del grupo. A medida que los jugadores avanzaban, descubrían unos cristales especiales que contenían las almas de los héroes muertos. Cada uno de ellos permitía acceder a nuevos tipos de personaje, 20 en total. Podían cambiarse los personajes de un tipo a otro en cualquier momento, a excepción de los combates, y aprender sus respectivas habilidades y capacidades. Una vez que se dominaba una serie de personajes, podías combinar los elementos de cada uno de ellos hasta formar cócteles de habilidades únicos.

Este inteligente sistema de juego fue todo un gancho para los fans del juego de rol, que propiciaron que Square obtuviese otro gran éxito. Por desgracia, *FFV* nunca se tradujo a PAL. Ni siquiera llegó a publicarse en Estados Unidos.







La nueva SNES de 16 bits permitió una cantidad de detalles y acción a ***FFIV*** **nunca vistas en la serie.**







Final Fantasy VI llevó la SNES al límite de sus posibilidades. Se convirtió en el juego de 16 bits más amplio y de mejor calidad gráfica de la serie.

FINAL FANTASY VI

Otros 18 meses más tarde, la serie *Final Fantasy* volvió a escena con la que fue su última entrega para SNES. Las escenas vividas durante su publicación en Japón en 1994 fueron casi tan caóticas como las que se vivieron tres años más tarde, cuando apareció por fin *FFVII*. Para muchos de los incondicionales de la serie, *Final Fantasy VI* continúa siendo el favorito.

FFVI, que fue uno de los primeros juegos presentados en un cartucho para SNES de 24 MB, obtuvo un éxito masivo en Japón. Square explotó al límite las posibilidades gráficas y sonoras de la máquina. Se incluyeron todos los efectos especiales que la SNES era capaz de ejecutar, así como una de las mejores bandas sonoras que tal consola ha conocido.

FFVI presentaba el argumento más tortuoso y envolvente de la serie hasta el momento. Fue también el primero en introducir la mezcla de magia y tecnología que volvería a emplearse más tarde, con grandes resultados, en *FFVII*, y que parece ser un aspecto fundamental del próximo *FFVIII*. El juego se desarrolla en un mundo que fue destruido casi por completo mil años atrás, cuando las fuerzas del mal crearon unas criaturas mágicas, los Espers, y los enzarzaron en una lucha fratricida. Mientras tanto, ha surgido una nueva civilización, basada en la ciencia y la tecnología, y en la que la magia forma parte de una leyenda negra. En el momento en que empieza el juego, las autoridades del Imperio han recibido noticias de que un Esper se ha quedado atrapado en el hielo y deciden enviar unos cuantos soldados para investigar. Cuando lo encuentran, una extraña luz los envuelve y los mata a todos, excepto a una mujer llamada Terra. Al despertar, Terra descubre que el Imperio ha estado controlando sus pensamientos, y que se está volviendo a utilizar la magia...

Esto era sólo el comienzo de una historia de proporciones épicas que abarcaba en total unas 75 horas de juego. *FFVI* abandonó el innovador sistema de cambio de tipos de personaje por una versión simplificada parecida a la que se empleó en *FFVII*, y se concentró en la narrativa, el ambiente del juego y los múltiples hilos del argumento. Los jugadores más puristas lo acusaron de demasiado fácil, pero incluso ellos tuvieron que admitir que el juego fue toda una hazaña.

FFVI se publicó en Estados Unidos con un éxito mayor de lo esperado. Sin embargo, y por segunda vez, se decidió continuar con el sistema de numeración paralelo, por lo que la versión se bautizó como *FFIII*.



Más que nunca, *Final Fantasy VI* estaba repleto de batallas contra monstruos de lo más raros...



Productos como este calendario de *Final Fantasy V* representan para la franquicia de *Final Fantasy* una forma fácil de «maximizar los beneficios». No sorprende que Square se haya decidido a montar su propia división de *merchandising*.

¿CÓMO LOS CONSIGO?

¿QUIERES JUGAR?

Puedes encontrar todavía los primeros títulos de *Final Fantasy*? Bueno, la respuesta es sí, pero no sin cierto grado de dificultad. Hace tiempo que Square dejó de producir los cartuchos de los juegos para NES y SNES, lo que significa que si quieres probarlos no sólo tendrás que hacerte con una de las consolas, sino que tendrás que hurgar por las tiendas de juegos de segunda mano para encontrar los títulos en cuestión.

Para postre, a menos que hables japonés o seas lo suficientemente paciente como para sentarte con el pad en una mano y una traducción de 100 páginas en la otra, sólo podrás conocer *Final Fantasy I, IV* y *VI*, que fueron publicados en Estados Unidos como *Final Fantasy I, II* y *III*. Hay algunos programas de emulación de NES y SNES disponibles en Internet, junto con conversiones de los cartuchos de *Final Fantasy*, que te permiten jugar los títulos en un PC. Pero la legalidad de estas versiones es dudosa, así como su fiabilidad, por lo que no las recomendamos.

Por fortuna, Square ha publicado para PlayStation en Japón adaptaciones de *Final Fantasy IV* (la versión japonesa al completo, no la edición *Easytype* que se editó en Estados Unidos) y de *Final Fantasy V*, que incluyen versiones bastante fidedignas del juego y una secuencia adicional. Es casi seguro que una versión de *Final Fantasy VI* para PlayStation aparecerá este año por allí, y puede que incluso un pack de varios CD que incluya *Final Fantasy I-III*. La mala noticia es, sin embargo, que todavía no se han anunciado planes para traducirlas a PAL.

FINAL FANTASY VII

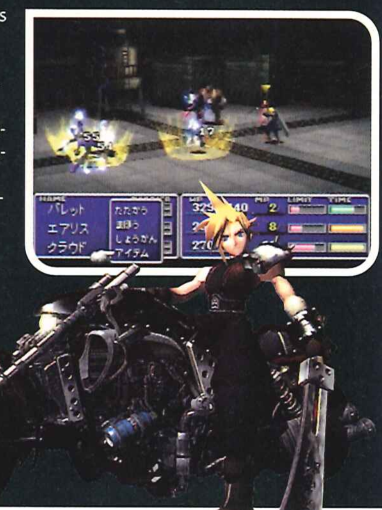


Costó tres años de trabajo y fue objeto de un conjunto de rumores, especulación y cotilleo nunca vistos en Japón, pero Square publicó al fin la continuación de su serie más popular, *Final Fantasy VII*. La mayor parte del retraso se debió al cambio de formatos. Square creyó que ya había exprimido todo el jugo a la SNES y quiso trabajar en un juego válido para la nueva generación de consolas.

Todo el mundo sobreentendió que, dada la relación que había unido a Square con Nintendo durante tanto tiempo, la compañía optaría por la N64. Sin embargo, Square llegó a la conclusión de que la producción del tipo de juegos que quería crear pasaba por utilizar la amplísima memoria de los CD-ROM. Cuando quedó claro que la portentosa máquina de Nintendo iba a continuar haciendo uso del cartucho, Square buscó otra plataforma. La consola de Sony se apuntó uno de los tantos más salvajes de su historia cuando Square anunció la edición para PlayStation de *Final Fantasy VII*.

Éste es, desde luego, el título que todos conocemos y veneramos. La lucha entre Cloud y las fuerzas del mal de la opresiva corporación Shinra y el propio pasado misterioso del héroe son toda una conquista sin precedentes. Tanto el escenario tecno-mágico como los protagonistas del juego se han convertido en iconos de PlayStation, rivalizando con figuras del calibre de Lara Croft por la posición estelar en el candelero de los videojuegos. Es probable que *Final Fantasy VII* continúe siendo el juego más alucinante de los disponibles para la caja gris de Sony, con sus tres CD repletos de gráficos suntuosos, historias intrincadas y acción adictiva como ninguna. Incluso conociendo la arquitectura de 32 bits de PSX y la índole de sus capacidades 3-D, nadie esperaba que un RPG llegara a tanto.

Si todavía no cuentas con él, te aconsejamos que salgas corriendo a la tienda más cercana para conseguirlo antes de pasar a leer el siguiente párrafo. Prepárate, por cierto, para prescindir como mínimo de un par de meses de tu tiempo libre. Sobre todo teniendo en cuenta que ya se trabaja en el próximo capítulo de esta, por lo visto, imparable serie...





Afirmar que *Final Fantasy VII* tiene una pinta excelente es como decir que una bomba nuclear arma un buen cisco. Continúa siendo, hasta la fecha, uno de los juegos para PlayStation más espléndidos.



FINAL FANTASY

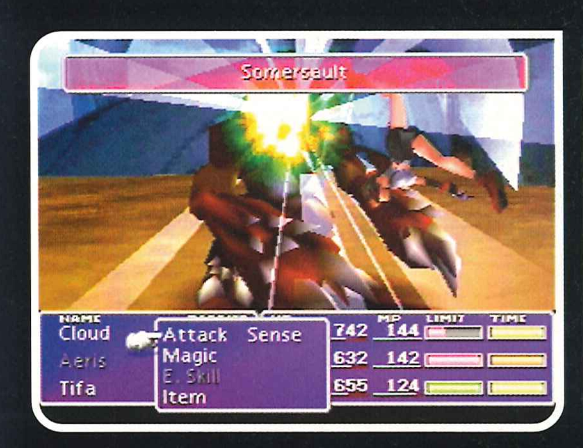








Y pensabas que *Final Fantasy VII* era una pasada. Según se desprende de las primeras imágenes disponibles, *Final Fantasy VIII* será el juego más soberbio de la serie. Por no decir que será también el más extenso, a tenor de los últimos rumores: aseguran malas lenguas que ocupará al menos *cinco* CD. ¿Cómo podemos soportar la espera?







Las capacidades 3-D de PlayStation posibilitaron que Square creara las secuencias de batalla más dinámicas de la serie *Final Fantasy*...

VIII AL DESCUBIERTO

Sí, es oficial: Square lleva varios meses trabajando en *Final Fantasy VIII*. El fabricante lo anunció el pasado 15 de mayo en la presentación de su acuerdo con Electronic Arts para crear sociedades de distribución conjunta de juegos en Japón y Estados Unidos.

Hasta ahora, los detalles sobre el título son más bien poco precisos, pero eso no ha impedido la oleada virtual de rumores que circulan por Internet. Lo que podemos decir a ciencia cierta es que el juego se publicará en Japón antes del final del presente año fiscal (que termina en marzo del año próximo). Se ha hecho también público que la versión americana se editará a finales de 1999, pese a que en su momento se afirmó que la diferencia temporal entre un lanzamiento y otro sería mucho más corta que en el caso de *FFVII*.

Square ha confirmado además la participación del compositor Nobuo Uematsu (que fue responsable de todas las bandas sonoras de la serie), del productor Hironobu Sakaguchi (el hombre al frente de *FFVI*, *VII* y *Tactics*) y del cerebro creativo de la serie, Tetsuya Nomura, que volverá a encargarse del diseño de los personajes. El grueso del equipo de producción es veterano en la serie, aunque una gran proporción del contenido técnico y gráfico del juego se está desarrollando en las oficinas que la empresa tiene en Estados Unidos y Hawai.

De atenernos a las secuencias de vídeo que Square ha proporcionado a los medios y a otras imágenes disponibles, se hace evidente que *FFVIII* contará otra vez con una fuerte aportación tecnológica. Las imágenes confirman también que la calidad gráfica de *FFVIII* será espectacular. El diseño de los personajes se basará en mapas de texturas (más que en sombras Gouraud, como sucedía en *FFVII*), lo que les da un aspecto más realista y detallado. Este factor se ha combinado con un estilo gráfico más natural. En comparación con los personajes estilo manga de *FFVII*, los de *FFVIII* se parecen más a personas de carne y hueso. Y, en lo que es una innovación en la serie *Final Fantasy*, todos los protagonistas aparecerán en pantalla durante su recorrido por el escenario, en lugar de concentrarse en uno solo, como ocurría hasta ahora.

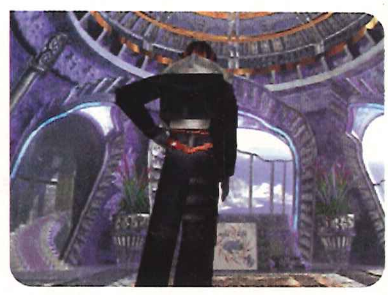
A partir de aquí nos adentramos en el terreno de la especulación. Hasta la fecha, Square sólo ha dado a conocer detalles limitados de dos de los protagonistas, Squall Leonhart y Laguna Loire.

Squall es, sin duda, el personaje más importante del juego, un chico de 17 años distante, frío, con una cicatriz que le cruza la cara y portador de un arma que es medio pistolón, medio espada. Por su parte, Laguna es todo lo contrario: mayor, más docto y mucho más compasivo, un joven de 27 años que abandonó el ejército para dedicarse al periodismo.

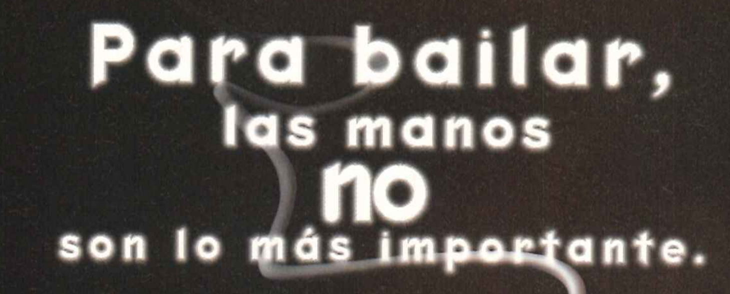
Por lo que respecta al argumento, todo son conjeturas. Se comenta que Tetsuya Nomura ha declarado que el tema del juego es el «amor»...

De todas formas, no tendremos que esperar mucho hasta que se produzcan futuras revelaciones. Square ha prometido que su próximo juego, *Brave Fencer Musashiden* (cuyo lanzamiento en Japón estaba previsto para mediados de julio), incluirá un CD extra con una demo jugable y una secuencia de vídeo de *Final Fantasy VIII*.





Final Fantasy VIII contará con unos fondos todavía más detallados y un sistema de batallas completamente nuevo.





Bust a Groove. El primer videojuego de baile.







Esta vez, para llevarte a la chica, no tendrás que matar al malo. Sólo tienes que pedirle un baile. A la chica, no al malo. Porque malos, lo que se dice malos, aquí no hay, sólo te encontrarás con algunos individuos que se creen que son capaces de superarte bailando. Qué ilusos.

Bust a Groove. Pies ¿para qué os quiero?





Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

TBWA



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).



PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS







Tenchu

La respuesta de Proein a *Ninja* nos remonta a una época de honor, encuentros sangrientos y sigilo pronunciado.





[1] Camina erguido, con paso sigiloso y con una espada rápida y mortal. [2] ¡FEO Y ASQUEROSO MONSTRUO. AAAA-ARGHHH...! [3] Sablazos, espadazos... Qué más da. Al fin y al cabo es lo mismo. [4-6] Qué entrañables escenarios navideños. Esperemos que no aparezca Papá Noel detrás de una esquina. Por su bien.



Como ya tuvimos ocasión de comentar cuando visitamos Activision en Dublín, *Tenchu* trata sobre El Sigilo. Por encima de todo. Lo decimos porque es importante que lo tengas en cuenta: éste no es el típico juego de lucha con espadas. No vas a encontrarte desenfundando el filo y mutilando a una serie de enemigos estilo *Soul Blade*. Aunque no faltará la salsa de tomate, si es eso lo que te gusta.



Rikimaru y Ayame, dos mercenarios (ninjas suena mejor, pero significa exactamente lo mismo), están a las órdenes del temido señor feudal Matsunoshin Gohda. El Japón de la época se tambalea por culpa de algunos grupos fuera de la ley, y Gohda teme por su vida; por eso envía a nuestra pareja de «héroes» a una serie de misiones cuyo objetivo consiste en atajar cualquier intento de asesinato desde el mismo instante de su concepción. Por supuesto, siempre en respuesta al honor de su condición y con el respeto que le deben a su señor, que para eso es quien paga.

A primera vista, las oscuras calles de *Tenchu* evocan al título de Kalisto *Nightmare Creatures (PSM* 12, 7/10). Ambos juegos comparten el mismo enfoque en tercera persona en el que la cámara sigue al protagonista. Y la pantalla de selección, en la que puedes optar por Rikimaru o Ayame, es casi idéntica. Pero eso es todo: los recargados escenarios góticos de *Nightmare* no se parecen en nada a las sencillas aldeas niponas de mediados del siglo XVIII. Puertas de papel, vigas de madera, suelos empedrados, tejados uniformes, dorados árboles otoña-

PUEDES ABALANZARTE SOBRE UN RIVAL Y REBANARLE EL CUELLO EN MENOS TIEMPO DEL QUE TARDA ARGUIÑANO EN PICAR UNA CEBOLLA.

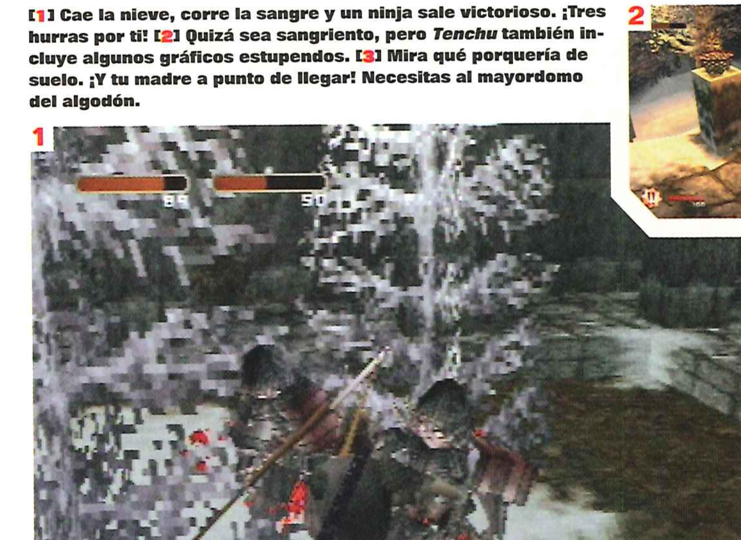


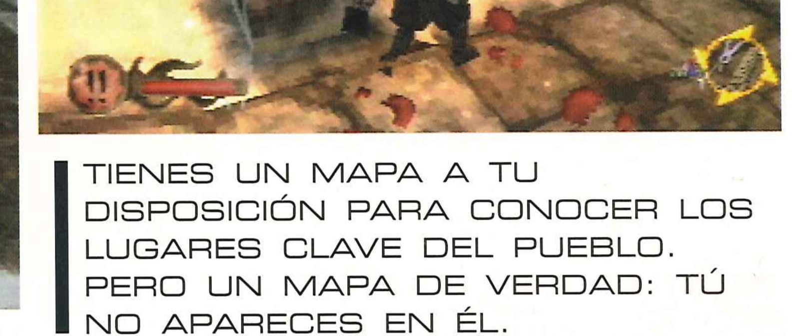




EDITOR	Proein	FABRICANTE	SMEJ
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	N/D	GÉNERO	Acción de katana

[1] Cae la nieve, corre la sangre y un ninja sale victorioso. ¡Tres hurras por ti! [2] Quizá sea sangriento, pero *Tenchu* también incluye algunos gráficos estupendos. [3] Mira qué porquería de suelo. ¡Y tu madre a punto de llegar! Necesitas al mayordomo del algodón.





TIENES UN MAPA A TU DISPOSICIÓN PARA CONOCER LOS LUGARES CLAVE DEL PUEBLO. PERO UN MAPA DE VERDAD: TÚ NO APARECES EN ÉL.

les, jardines verdes... Todo muy simple. Muy auténtico. Muy japonés.

Puedes abalanzarte sobre un rival y rebanarle el cuello en menos tiempo del que tarda Arguiñano en picar una cebolla. Para ello, *Tenchu* extrae el mayor rendimiento de sus oscuros entornos, en los que tu ninja puede agazaparse entre las sombras e incluso trepar a los tejados para sorprender a su presa. Hay un sistema, similar al de *Metal Gear Solid*, que mide el «grado de sorpresa» del enemigo. Cuando hay una posible víctima, en la esquina inferior izquierda de la pantalla aparece una serie de iconos. Puede tratarse de signos de interrogación, cuando los desconocidos creen haber oído algo, o de admiración si te han descubierto. Si los sorprendes, basta un tajo consistente para acabar con ellos, pero si consiguen repeler tu ataque empezará una cruenta batalla..., y sus gritos pueden provocar la llegada de refuerzos. El propósito del juego, y esto es importante, es mantener el indicador de «actitud del enemigo» siempre sin símbolo, o con una interrogación a lo sumo.

Tienes un mapa a tu disposición para conocer los lugares clave del pueblo. Pero un mapa de verdad: tú no apareces en él, ni se indica allí en qué lugar estás en cada momento. Tendrás que despabilarte para saber dónde te encuentras, hacia dónde queda el norte, etc. La libertad es total: puedes ir por una calle o por otra; por los tejados, para evitar a los malos; matando a los perros que hay por ahí para que no ladren y evidencien tu presencia; puedes enfrentarte a todo el que te encuentras si andas bien de vida y hacer uso de tus habilidades de ninja si andas mal...

Las secuencias de lucha funcionan a la perfección. Rikimaru y Ayame despliegan estilos de lucha distintos: El personaje masculino tiene más fuerza y resistencia que la ninja, pero es menos ágil, más lento. Tus protagonistas también puede utilizar una serie de estrellas arrojadizas, cuchillos, bombas de humo, clavos para el suelo (se usan cuando alguien te persigue), arroz envenenado... La variedad de artilugios es una pasada. Y algunos de ellos son recuperables. Si lanzas un cuchillo a un malo y fallas, éste rebota contra la pared, se cae al suelo y lo puedes recoger luego. A veces, algunos enemigos muertos dejan un cuchillo, una bomba o algo así.

Además, todas las armas e instrumentos a tu disposición cuentan con un modo francotirador. Se seleccionan con los botones frontales laterales (L2 y R2) y se utilizan con Triángulo. Si seleccionas un cuchillo, por ejemplo, al pulsar Triángulo la cámara pasa a primera persona, con un punto de mira, y no lo lanzas hasta que no sueltas el botón.

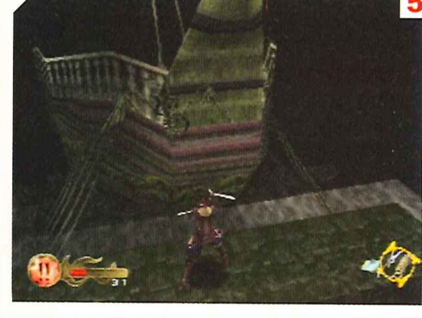
Los enemigos que controla el ordenador tienen la inteligencia suficiente como para rodar por el suelo y esquivar tus proyectiles. Si te oyen te buscan un poco; si te ven de lejos, te buscan más; y si te ven de cerca y te escapas, te persiguen hasta la muerte. Si te cargas a uno, viene otro a buscarle, le llama, se extraña al no recibir respuesta, busca un poco por ahí y al final se cansa y vuelve a su puesto. Cada malo tiene una determinada «ruta» de vigilancia, pero es bastante aleatoria. Resultan casi impredecibles. Todo cuaja tan





[1] Hojas bien afiladas y tajos de aquí te espero. Típico misticismo oriental. [2] «Por favor, si no te importa, no des un paso más.»







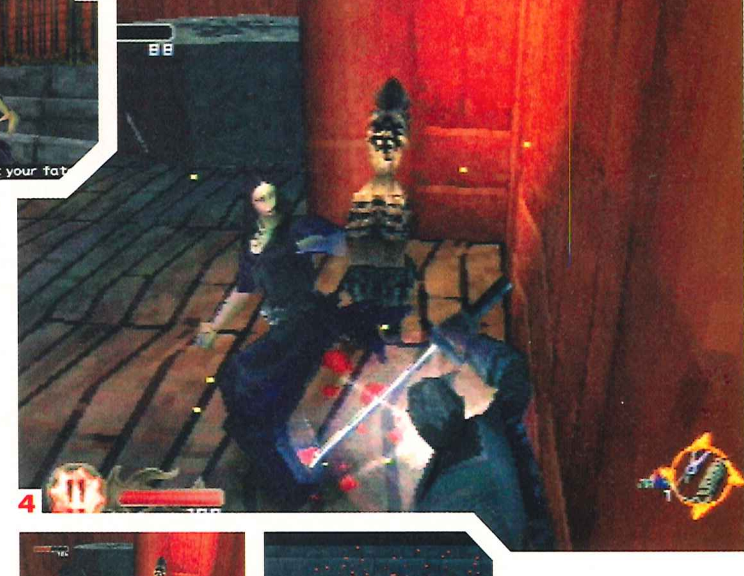


[1] Extraña criatura alienígena viva. [2] Extraña criatura alienígena muerta. [3] «La noche no es momento para mujeres.» Por menos de eso hemos visto cómo le cruzaban la cara a más de uno. [4] Dos malos, una katana. Pelea o huye, pero no te quedes ahí quieto como un pasmarote. [5-7] Está claro que a *Tenchu* no le da miedo la oscuridad. ¿Será para crear ambiente? ¿O es una táctica de los programadores para esconder los polígonos que aparecen de repente? [8] La arrogante Ayame y sus peligrosas dagas de la muerte. [9] «Ándate con ojo, pequeño ninja.»



CON QUE QUIERES SER UN NINJA, ¿EH?

• El Ninjitsu se originó como una «filosofía de la vida» entre grupos de monjes guerreros que vivían en las regiones Iga y Koga de Japón.
• Con sus conocimientos de la naturaleza y unas tácticas poco convencionales, los ninjas eran espías profesionales que los señores de la guerra Samurai utilizaron en el siglo XII. Al principio sólo reunían información, robaban reservas y ayudaban en los ataques nocturnos.
• No fue hasta el siglo XVIII que se empezó a glorificar a los ninjas en libros y obras de teatro. Sus sigilosas aptitudes fueron exagerándose poco a poco hasta convertirlos en los casi superhombres que conocemos en la actualidad.
• Sus armas preferidas son la katana (una espada larga de hoja muy fina) y las estrellas arrojadizas, ambas perfectas para ataques rápidos y silenciosos.
• Algunos Ninjitsu Ryu se especializaron en el Toque Mortal, una especie de acupuntura sádica. El Toque Mortal interrumpe el sistema nervioso, el circulatorio y el flujo de chi y puede acabar con la vida de una persona en cuestión de segundos.
• La filosofía Ninjitsu es el «descubrimiento y adquisición de tu potencial como ser humano». O eso dicen.







[1-2] Regla evidente nº 1: súbete al tejado para saltar sobre el enemigo. [3-5] Unas estupendas capturas para que te hagas una idea de lo que puedes encontrar en *Tenchu*. [6] La típica escena que baña la pantalla de sangre.

bien, y las peleas aprovechan tanto las posibilidades que les brinda el entorno, que *Tenchu* deja de ser «un juego más» de lucha y aventuras para convertirse en una experiencia fascinante.

El modo de práctica es casi lo mejor del juego. Al igual que en *Metal Gear*, te sitúa en una serie de escenarios llenos de malos. Al principio sólo estás tú. Y al final tu maestro. El propósito es llegar al final, ante el maestro, y hacer que se sienta orgulloso de ti. Su orgullo se mide en puntos, de forma que, si hay 20 malos y te cargas a los 20, obtienes varios puntos. Pero cuantos más elimines haciendo uso del sigilo, más puntos obtendrás.

Otra de las coincidencias con *Metal Gear* es el juego de cámaras: con Círculo el personaje se agacha. Si lo mueves hasta una pared, en lugar de agacharse se pega de espaldas a ella, como en *MGS*. Si lo desplazas hacia la esquina, la cámara cambia de ángulo, como en *MGS*, y te muestra lo que hay al otro lado de esa esquina. La intro es realmente increíble: una secuencia generada por ordenador, en blanco y negro, nipona donde las haya. Y la banda sonora es impresionante, muy cuidada y muy bien ambientada.

De acuerdo: no todo son buenas noticias. Hay ciertos aspectos que afectan a la visibilidad desde los tejados. Y, en cuanto a los movimientos de los personajes, hay veces en las que tu ninja es incapaz de girarse a tiempo para encarar a su rival, lo que conlleva una pérdida sustancial (y frustrante) de energía. Pero, por lo demás, *Tenchu* es muy entretenido. La idea de escabullirte continuamente por los callejones cortando gaznates a diestro y siniestro y trasladarte rápidamente a otro lugar recuerda mucho a las furtivas artimañas de *Metal Gear Solid*, aunque no logra superar la fluidez en los controles del título de Konami. Aun así, Activision ha logrado acercarse al verdadero espíritu ninja más que ningún otro juego PlayStation.



A VECES LOS NINJAS NO PUEDEN GIRARSE PARA ENCARAR A SU ENEMIGO Y PIERDEN BUENA PARTE DE SU ENERGÍA.

Alternativas...

Nightmare Creatures	7/10	PSM12
Ninja: Shadow Of Darkness		

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Escenarios convincentes, animación fluida 9**
ACCIÓN	**Más de la que pueden captar tus ojos 9**
ADICTIVIDAD	**Un desafío variado y duradero 8**

«Tienes futuro, joven Tenchu, puesto que tus raíces están afianzadas en el espíritu ninja. Tu tentativa es, desde luego, más que notable.»

9 SOBRE 10








[1] Espectáculo piromusical. Qué maravilla, pardiez. [2] Enemigos a las doce. [3] La pelota en el suelo es tu sombra. Pero no tendrás que preocuparte por ella... [4,5] Nos gusta la carne a la brasa. Es más sana.

Apocalypse

Siempre quisiste ser como Bruce: hacer películas como él, tener restaurantes como él, vivir con su mujer... Bueno, *Apocalypse* es un buen principio...

Te acuerdas de *Robotron*, el mítico arcade de tiros? ¿Y de *One*, el juego de Visual Concepts? Pues *Apocalypse* es «más de lo mismo». Pero que quede clara una cosa: «más de lo mismo» significa «más adictividad», «más armas», «más y mejores gráficos», «más enemigos en pantalla», «más acción», «más tecnología», «más niveles», «más... más». Es la obra maestra de los *shooter* salvajes.

Los gráficos de *One* nos dejaron atónitos en *PSM* 16, pero desde entonces han pasado muchas cosas por nuestra consola. El hecho de que *Apocalypse* nos haya anonadado tanto, hoy por hoy, como *One* en su día (abril) ha sido toda una sorpresa. ¡Qué gráficos! ¡Qué velocidad! ¡Qué efectos de luz!

Le ha seguido en género, estilo y fecha otro título de la propia Proein: *Assault*. Un adversario con el que *Apocalypse* no contaba. Pero Bruce ha prevalecido. *Apocalypse* tiene todo lo que le falta a *Assault*, y *Assault* arrastra todos los defectos que se encontró Activision en la programación de *Apocalypse*. Por fortuna, y a costa de un año de retraso en el lanzamiento del juego, Activision ha conseguido pulir todos esos problemas a tiempo, dando al final con un programa fino, intuitivo, brillante, rápido y tecnológicamente muy superior al resto de los *shoot 'em up* en tercera persona de PlayStation.

Quizás la mejor virtud de *Apocalypse* sea el sistema de control, calcado al de *Robotron*: Triángulo dispara hacia adelante, Cuadrado hacia la izquierda, X hacia atrás y Círculo hacia la derecha. Mueves al personaje con la cruceta digital de siempre, pero la dirección de sus disparos se controla con los cuatro botones principales. ¡No, no pases la página! Es mucho más sencillo de lo que parece: puedes correr sin parar hacia el fondo del escenario y, sin ninguna extraña combinación de controles, abrir fuego en la dirección que quieras en cada momento. Correr hacia adelante y disparar hacia atrás; disparar en diagonal a un malo que aparece en lo alto de un edificio, delante a la derecha; esquivar disparos moviéndote a derecha e izquierda sin parar de disparar hacia adelante... La libertad de movimiento es absoluta.

No tienes que preocuparte de que un malo esté en lo alto de un tanque y otro en un piso inferior al tuyo: la IA del Bruce virtual le confiere la capacidad de apuntar de forma «semiautomática», casi como Lara en *Tomb Raider*. Lara capta un objetivo y le apunta de forma automática hasta que se lo ha cargado, independientemente de la altura y la distancia a la que se encuentre de él (*Tomb Raider* es un título de aventuras en 3-D, es comprensible que no sea necesario apuntar). Pues bien: Bruce sí necesita que le ayudes a apuntar hacia la dirección en la que se encuentran sus agresores, pero él solito calcula la altura. Así, si estás en lo alto de una columna y hay malos abajo y más malos voladores sobre ti o a tu alrededor, puedes matarlos sin preocuparte de la altura a la que se encuentran. Sólo tienes que apuntar: adelante, a la izquierda, diagonal derecha-atrás... El sis-

ACTIVISION HA DADO CON UN PROGRAMA MUY SUPERIOR EN TÉCNICA AL RESTO DE *SHOOT 'EM UP* EN TERCERA PERSONA DE PLAYSTATION.







■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Activision/Neversoft**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**N/D**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up***

[1] Tonto el último. [2] Explosiones. Lo más espectacular. [3,4] No querríamos estar en medio de esta pelea. [5] ¡Liquídalo y salta!







tema funciona a las mil maravillas. *Assault* ha intentado hacer algo parecido, pero con un sólo botón de disparo y sin «puntería semiautomática»: tienes que hacer auténticas maniobras con todos los botones del pad para acertar un solo tiro...

Once son los escenarios que componen *Apocalypse*. ¿Pocos? No. Pocos eran los cinco niveles de *One*. Los 11 de *Apocalypse* son «menos de los que nos habría gustado encontrar», pero no pocos.

Y es que todos son enormes. A veces, después del tercer o el cuarto *check point*, te parece que llevas toda la vida en el mismo nivel. Pero no en el mismo escenario. Cada pocos «metros» el entorno cambia por completo. En el nivel de la Casa Blanca te pasas un buen rato luchando contra las hordas enemigas que protegen el único acceso a la chabola de Clinton. Campos de minas, tramos con barricadas, secciones con focos de vigilancia, perros guardianes, tanques, aviones bombarderos... Después de una auténtica eternidad consigues llegar hasta la dichosa Casa Blanca y ¿qué te encuentras? ¡El suelo que la rodea está hecho trizas! Tan sólo hay algunos pedazos de suelo, separados, flotando en un mar de lava. Si quieres llegar hasta la Casa Blanca tendrás que saltar de plataforma en plataforma hasta la entrada. Y no tienes más remedio que hacerlo.

Al principio puede que pienses que ya está, que con llegar al otro lado del suelo hecho pedazos, al pisar la entrada del edificio, se habrá acabado el nivel. ¡Ja! Cuando lo consigas (y va para rato) tendrás que buscarte la vida para entrar, porque las puertas principales están cerradas a cal y canto. ¿Qué hay ahí arriba? ¿Un pasillo derruido? Saltas, te agarras como puedes, subes y te recibe un robot armado hasta los dientes. Te lo cargas, continúas andando, otro robot, otro tramo de pasillo exterior derruido, otro salto típico de película de cualquier Bruce Willis, otros malos, más saltos... Otra eternidad. ¡Este nivel no se acaba nunca! Y lo mismo pasa con todos. Algunas veces llegarás a un punto sin salida, no servirá de nada volver atrás y no tendrás ni idea de cómo continuar. Pero un leve estudio de tu derredor bastará para que encuentres en el fondo del escenario una palanca, un botón... En otras ocasiones, tendrás que demoler a base de plomo algunas construcciones para usarlas como puente o puerta. En el cementerio, la única forma de continuar cuando llegas a la mitad del nivel es cargándote la base de una cruz enorme: la fríes a balazos, te subes y utilizas el mástil principal para llegar a otra sección.

La variedad de entornos es algo excepcional. Pronto verás que *Apocalypse* tiene poco que ver con *One*, *Robotron* o el incalificable *Assault*. Es único, original —tanto como puede serlo a estas alturas un juego de tiros— y muy, muy variado. Si bien predominan los disparos, también hay secciones con puzzles, malos que ponen a prueba tus reflejos, elementos de exploración, algunas plataformas... Una combinación explosiva.

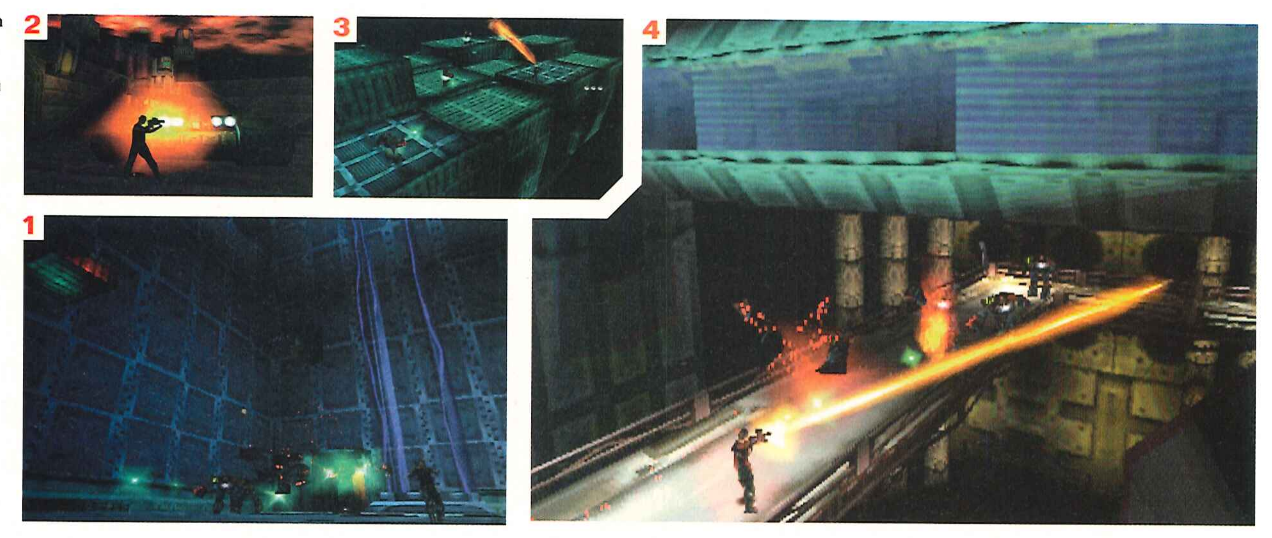
Por lo general, en casos como *MDK*, *Batman & Robin*, *Psybadek*, *Tai' Fu*, *Rushdown*, *The Fifth Element* y un largo etcétera, la combinación de más de tres o cuatro géneros deriva en el fracaso de todos. Es complicado hacer un aventuras en 3-D con elementos de plataformas y *shoot 'em up* (como *Tomb Raider*), sin que estos elementos cobren más protagonismo que la «aventura en 3-D» en la que se basa el juego. Y en el caso de *Apocalypse*, la evidente primacía del género de disparos sobre los demás se hace notar con cristalina (y ensangrentada) clari-

A VECES PARECE QUE LLEVAS TODA LA VIDA EN EL MISMO NIVEL. PERO NO EN EL MISMO ESCENARIO. CADA POCOS METROS EL ENTORNO CAMBIA POR COMPLETO.




[1] Qué ajetreo, por Dios... [2] ...pasillo arriba y abajo todo el día.

[1] Sí, bueno, a veces la cámara está un poco lejos... [2] Tu silueta. ¿Te reconoces? Es igual: lo harás en cuanto te oigas blasfemar. [3] Garbeo por el tejado. [4] Lo mejor es que, además de inmolar canallas, también puedes destruir partes del escenario. Mola, ¿eh?



dad. Una combinación bien hecha, como pocas.

Si a eso le sumas la variedad de colores, escenarios, mecánicas de juego, armas, enemigos, jefes y cámaras, el resultado es, insistimos, una combinación explosiva.

La calidad de detalles de *Apocalypse* te dejará estupefacto. Activision se ha tomado cantidad de molestias para que de vez en cuando sueltes un taco seguido de algo como «¡...Esto es alucinante!». Fondos en 2-D integrados a la perfección con los escenarios en 3-D, efectos de luz en tiempo real mejores que los de *Shadow Master*, secuencias de vídeo prerrenderizadas durante la partida e integradas en el escenario... ¡Vaya, esto sí que es un buen zumo de 32 bits! ¡No les ha sobrado ni un sólo protón!

Cuando te enfrentes a la Plaga, verás que te encuentras en una especie de discoteca ciberpunk repleta de pantallas de televisión gigantes. La señorita Plaga comenzará a freírte con sus descargas láser y, cuando consigas alcanzarla un par de veces y se enfade, pondrá en marcha las pantallas... ¿qué es eso? ¡Los Smashing Pumpkins en concierto! ¡Y suenan a todo trapo, qué marcha!

Cuando mueres bajo los constantes ataques de la señorita Plaga, caes fulminado al suelo de cristal (que tiene focos de colores debajo), la cámara se coloca justo encima del cuerpo sin vida de Bruce, que yace tirado de mala manera, y la música infernal procedente de las pantallas sigue sonando... Un espectáculo dantesco.

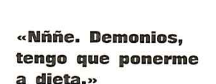
En el nivel del cementerio es de noche y está lloviendo. Los relámpagos iluminan intermitentemente el tétrico escenario. Al llegar a una pasarela que bordea la iglesia, observas que por la pared enmohecida y verdosa resbala el agua de lluvia que procede del techo... ¡qué efecto tan genial! Uno podría pasarse horas mirando esa pared. ¡Está tan bien hecho! ¡Es tan relajante e innecesario! Porque eso sí: es uno de tantos adornos, no tienes que subir por el resbaladizo muro ni nada parecido. Está ahí sólo para que alucines. Aún más.

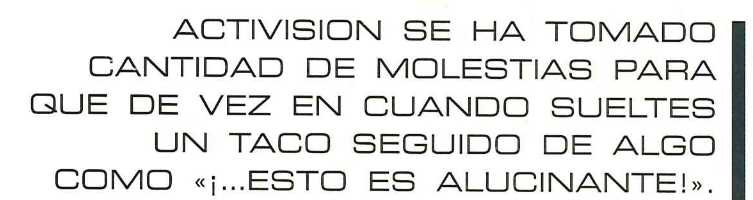
Apocalypse está lleno de detalles geniales. Las corrientes de agua de las cloacas, los derrumbamientos de algunos escenarios, las explosiones espontáneas de elementos que nada tienen que ver contigo, las pantallas de televisión, los relámpagos, el estruendo de los truenos... Todo es ambiental. Todo es superfluo. Y sin embargo, el conjunto de todas esas cosas innecesarias es lo que hace de *Apocalypse* algo indescriptible, algo muy diferente al resto de los juegos de tiros que has visto.

No obstante, la mayoría de las maravillas tecnológicas que Activision ha inyectado a *Apocalypse* pasan desapercibidas. **Están ahí, pero no se ven. El juego «está bien ambientado», «tiene marcha»..., pero ¿gracias a qué exactamente?** A la velocidad de proceso, por ejemplo: los *frames* por segundo no disminuyen ni un momento. Casi todo el tiempo hay 10 o 15 enemigos en pantalla, disparando sus respectivos 10 o 15 proyectiles luminosos, pero la velocidad de los gráficos no se ralentiza nunca. ¿Cómo es posible? Con la mitad de elementos en pantalla, juegos como *Forsaken*, *Assault* o el mismísimo *One* se saturan de tal manera que entran ganas de tomarse una tila. Y en *Apocalypse* todo parece poco. Muros que se derrumban, malos voladores con propulsores luminosos que te disparan desde todas las direcciones sin parar de moverse, tanques, enemigos con lanzallamas, bombarderos que pasan al ras del suelo dejando tras de sí una hilera de cargas termonucleares... ¡Qué caos! ¿Cómo puede mover todo eso a la vez una máquina de 32 bits? Pues puede.

La música interactiva —la capacidad de la consola de introducir una determinada canción en un momento preciso, como cuando vas a enfrentarte a un jefe— es otra de las cosas que «crean ambiente» y que en principio pasan desapercibidas. Y la «puntería semiautomática» también es algo en lo que no te fijas hasta después de muchas partidas (aunque siempre ha estado ahí, ayudándote en tu sangrienta odisea).

Son muchas las pequeñas cosas que equilibran *Apocalypse*. Pequeñas grandes cosas. Unas más simples, otras más complicadas..., pero el resultado es algo con-


«Ññe. Demonios, tengo que ponerme a dieta.»

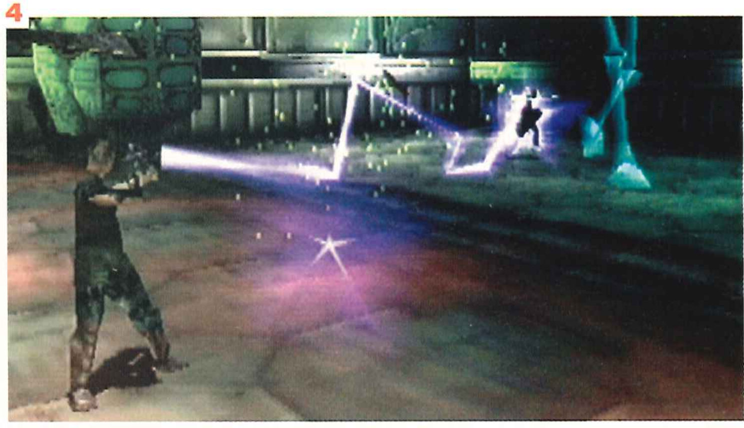

ACTIVISION SE HA TOMADO CANTIDAD DE MOLESTIAS PARA QUE DE VEZ EN CUANDO SUELTES UN TACO SEGUIDO DE ALGO COMO «¡...ESTO ES ALUCINANTE!».



Apocalypse







[1] Nuestro Bruce, con su pipa incendiaria. Y el vocalista de los Smashing Pumpkins berreando al fondo del escenario. [2] «Espera un momento, cariño, ahora vuelvo.» [3] Los gráficos de la intro, por si lo dudabas, son así de alucinantes. [4] La Muerte, en persona, y en carne (es un decir) viva (es otro decir).

junto: «un juego con marcha ininterrumpida».

Si hay algún elemento en *Apocalypse* más importante que los demás, ése es Bruce. La cara de la estrella de Hollywood está escaneada con exquisita maestría sobre los polígonos del personaje protagonista. Y la captura de movimiento es fantástica.

Antes pensábamos que el hecho de que Bruce Willis fuera el protagonista de *Apocalypse* no era más que un reclamo. Que sería sólo un detalle, algo que recordaríamos de forma temporal. Que después de un par de partidas ya no encontraríamos ninguna relación entre el famoso actor y el juego... Pero no. No te quitas a Bruce de la cabeza hasta que no apagas la consola: ¡este tío no se calla ni con la boca llena! Además de su cara y sus movimientos, los chicos de Activision han grabado incontables secuencias de voz (en inglés, claro) del señor Willis. Cada vez que matas a dos o tres malos, la voz de Mr. Willis suelta algo como «Eat it!» («¡Cómete eso!»), «I'll see you in hell!» («¡Nos veremos en el infierno!»), «I'm at home!» («¡Ya estoy en casa!»)... En fin, todos los comentarios y frases hechas que el actor ha proferido a lo largo de su trayectoria cinematográfica. No pasan ni cinco segundos sin que diga algo.

En suma, la apariencia, animación y voz de la famosa estrella te acompañan durante todo el juego. Es muy divertido. Y algo que otorga a *Apocalypse* una personalidad que los demás no tienen, por supuesto.

¿Un juego perfecto? No, aunque poco le falta. Su principal defecto —si hay que buscar alguno— es que el sistema de control es *excesivamente* bueno. *Demasiado* intuitivo.

Un par de minutos bastan para hacerse con los controles. Y si alguna vez has jugado con cualquier arcade de disparos en 2-D, como *Contra*, o con títulos como *G Darius*, *R-Type* y *One*, te harás con el control de *Apocalypse* demasiado pronto.

Te olvidas del pad de inmediato. Es tan fácil controlar al personaje sin equivocarse de botón, tan fácil calcular las distancias y tan fácil apuntar que, por más difícil que sea todo lo demás, es muy difícil morir dos veces en el mismo sitio. El juego no podría haber sido más difícil —¡no cabe ni un sólo elemento más en la pantalla!—, no podría tener más enemigos, no podría tener más. No cabe nada más. Lo que falla es que todo funciona demasiado bien.

La curva de dificultad es tan perfecta, que nunca llegas a un punto «insuperable» o «demasiado difícil para ese nivel». Siempre puedes superar, por los pelos, los retos que el juego te propone. ¿Qué significa eso? Que acabarás el juego bastante pronto.

Si el control no fuese tan maravilloso, la durabilidad de los once niveles sería mayor. Al fin y al cabo, los escenarios son enormes. Enoooormes. Y la cosa no se solucionaría con niveles aún más enormes.

Los jefes, en cambio, son terribles. Son como tienen que ser los jefes: casi imposibles de matar. Hay cuatro, sin contar al Reverendo, y ninguno de ellos parece más fácil de matar que el anterior: La Muerte, La Plaga, La Guerra y La Bestia. Eso quiere decir que, al menos, hay cuatro puntos en el juego en los que permanecerás estancado durante un tiempo. Menos mal. Pero el resto, los niveles normales, se superan al segundo, tercer o cuarto intento. Lástima.

Claro que, si no eres como nosotros, no jugarás en el nivel Fácil. En Normal o Difícil las cosas funcionan como es debido. Pero los niveles son los mismos.

Es la primera vez que nos pasa, nunca antes nos habíamos encontrado con un juego *demasiado* perfecto. Si no te importa aprender *demasiado* pronto y jugar *demasiado* bien en un juego que al principio parece *demasiado* difícil, te lo pasarás... *demasiado*.





Este chico corre que se las pela.

Alternativas...

One	7/10	PSM10
Reloaded	7/10	PSM3
Contra: Legacy of War	4/10	PSM3

PlayStation Magazine 23

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Alucifantasticoestupendos**	**10**
ACCIÓN	**Genial. Ése es el problema**	**10**
ADICTIVIDAD	**Aprenderás demasiado rápido**	**7**

Si sólo quisiéramos los juegos para un mes, *Apocalypse* no tendría un 10, ¡tendría un 15! No es corto, es que te lo pasarás demasiado rápido.

9 SOBRE 10







Todos los que hayáis jugado con *Final Fantasy VII* encontraréis que los combates de *Wild ARMs* son muy fáciles. Se utiliza un sencillo sistema por turnos, pero también hay una buena colección de ataques especiales y hechizos mágicos, e incluso una barra de energía parecida a la de *Final Fantasy VII*.



Wild ARMS

Con *Final Fantasy VII y Alundra,* los jugadores de PlayStation con buen gusto podían escoger entre dos juegos de rol clásicos. Ahora llega un tercero de manos de la propia Sony...

PlayStation Magazine STARPLAYER

Así como los juegos de carreras van desde las diversiones sencillas estilo arcade a los complicados simuladores de coches reales, los juegos de rol también cubren un amplio abanico de estilos y de grados de complejidad. En un extremo están los grandes mamotretos del mundo de los juegos de rol, repletos de sofisticados sistemas de juego y de combates detallados: un ejemplo, el impresionante *Final Fantasy VII*. En el otro extremo están los juegos de rol de aventura estilo arcade, como el insuperable *Alundra*, que se basan más en tu habilidad para resolver *puzzles* y en tu rapidez de reflejos que en tu capacidad para asimilar incontables estadísticas y listas de atributos. Con *Wild ARMs*, **Sony ha intentado algo muy ingenioso: combinar los mejores ejemplos de estos dos estilos en un solo juego. El resultado es, además de un éxito, un juegazo por méritos propios.**



Wild ARMs se sitúa en Filgaia, un mundo en decadencia. Había una vez un planeta fértil y rico en el que los seres humanos y los Elws, una especie superior, vivían pacíficamente bajo la protección de unos poderosos espíritus conocidos como los Guardianes. Pero entonces llegaron los Demonios. La salvaje horda de monstruos metálicos descendió sobre este mundo idílico, sembrando la destrucción y el caos por dondequiera que pasaba. En un desesperado esfuerzo por recuperar su planeta, los seres humanos, los Elws (no preguntes cómo se llamarán en castellano una vez traducido el juego) y los Guardianes empezaron a luchar juntos para derrotar a los Demonios.

Por fin, tras un montón de batallas, consiguieron vencerlos, pero a costa de un alto precio: vastas zonas de Filgaia quedaron reducidas a extensiones de tierra yerma, los muertos se contaban por miles, y los Guardianes habían tenido que sacrificar casi todo su poder para mantener encerrado al Señor de los Demonios. Poco después, desaparecieron los Elws que habían sobrevivido y nadie les volvió a ver. Sin la protección de los Guardianes, el planeta empezó a consumirse lentamente, y la humanidad quedó abandonada, luchando por recuperar su pasado esplendor.



WILD ARMS SE SITÚA EN FILGAIA, UN MUNDO ANTES ERA FÉRTIL Y RICO Y EN EL QUE LOS SERES HUMANOS Y LOS ELWS VIVÍAN EN PAZ.

Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	SCEI
■ DISPONIBLE	Finales de noviembre	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de rol

Por su parte, a los que hayan jugado con *Alundra* o con cualquiera de los *Zelda* de Nintendo les parecerá muy sencillo explorar *Wild ARMs*. Todos los escenarios son muy detallados y están bien diseñados, e incluyen áreas secretas, puzzles, trampas y un tesoro.









EL TRÍO DE HÉROES

El destino de Filgaia está en manos de tres personas que la Fortuna ha reunido y que han recibido el encargo, de manos de los espíritus de los Guardianes, de derrotar definitivamente a los malvados demonios...



Rudy RoughKnight
Con sólo quince años, Rudy es el personaje más joven del equipo, pero sus viajes en solitario por las tierras de Filgaia le han hecho madurar. Es el personaje más duro y domina el uso de las ARMs, las antiguas armas y máquinas que han sobrevivido a la guerra con los Demonios. Es el menos ágil de los tres, y no tiene ni idea de magia.



Jack Van Burace
Es el mayor de nuestros tres héroes y el que tiene más experiencia. Jack es un aventurero errante, rastreador de tesoros, que se ha pasado años explorando antiguas ruinas con su colega Hanpan, un roedor muy inteligente. Jack es el personaje más fuerte, y quiere aprender el antiguo arte del Fast Draw, una serie de movimientos con el sable que puede resultar letal en una pelea.





Cecilia Lynne Adelhyde
Cecilia es la hija del rey de Adelhyde, y ha heredado su capacidad para comunicarse con los debilitados espíritus de los Guardianes. En la abadía de Curan ha aprendido las artes de la magia. Es capaz de usar conjuros mágicos muy poderosos, lo que la convierte en una rival formidable, aunque físicamente es la más débil y la más vulnerable de los tres personajes.

Ahora, mil años después, la civilización ha regresado poco a poco a Filgaia bajo la protección de los dos reinos hermanos de Adelhyde y Arctica. Pero los poderes de los Guardianes continúan apagándose y no podrán seguir controlando al espíritiu del Señor de los Demonios mucho más tiempo. A lo largo de los siglos, los Demonios han estado esperando una oportunidad para intervenir, con la intención de destruir lo que queda del mundo, y la oportunidad se acerca. La única esperanza recae en tres jóvenes aventureros, que ignoran el papel que deberán desempeñar en el futuro de Filgaia.

Aquí es donde intervienes tú, claro. Lo que tienes que hacer en *Wild ARMs* es guiar a este trío de héroes en una larga aventura, para derrotar de una vez por todas a los Demonios y a su poderoso Señor. Por suerte, gracias al magnífico diseño del juego y a su cuidada presentación, esta tarea resulta muy entretenida.

A primera vista, *Wild ARMs* se parece bastante a *Alundra* y a otros juegos inspirados en *Zelda*, el clásico de Nintendo. La acción se contempla desde una perspectiva casi cenital, y tu protagonista está representado por un solo personaje situado en el centro de la pantalla, al que hay que conducir con ayuda del pad a través de una serie de escenarios muy detallados. También hay cajas y otros objetos que puedes reunir y utilizar, además de estatuas y bloques de piedra que tendrás que apartar.

Sin embargo, bajo esta apariencia externa tan sencilla, se esconde un sistema de juego muy preciso que, aunque no tiene la complejidad de otros títulos, utiliza distintas estadísticas y facultades, varios niveles de habilidad, etc. Estos elementos intervienen sobre todo cuando tu personaje debe enfrentarse con algún monstruo: en ese momento la acción se convierte en un combate por turnos en 3-D, bastante parecido al que aparecía en la conclusión de *Final Fantasy VII*. La interfaz es sencilla y te permite transmitir diferentes órdenes a tus personajes, que las cumplirán a rajatabla en una serie de secuencias animadas.



El resultado es un juego menos complicado que *FFVII* pero algo más que *Alundra*, y que contiene las mejores características de cada uno de ellos. Sin embargo, también presenta algunas ideas originales, muy buenas y muy ingeniosas.

La más interesante de todas es quizá la manera en que el juego aprovecha la posibilidad de controlar a los tres personajes en lugar de uno solo. Al principio de *Wild ARMs*, los tres personajes todavía no se conocen y tienes que llegar al final de una aventura introductoria con cada uno de ellos. Además, cada vez que encuentras en uno de los pueblos un punto para grabar (representados, curiosamente, mediante loritos en un poste), puedes decidir si quieres continuar con otro personaje.



EL JUEGO APROVECHA LA POSIBILIDAD DE CONTROLAR A LOS TRES PERSONAJES EN LUGAR DE A UNO SOLO.

1


2


[1] En la mayoría de las mazmorras hay interruptores que suelen servir para abrir puertas o bajar barreras. [2] Y en la mayoría de las mazmorras también hay un enemigo asqueroso.

Wild ARMS

[1-2] Aunque hayas conseguido un barco, no te librarás de los encuentros inesperados: hay muchos monstruos marinos, y bastante feos. [3] Los pueblos, en cambio, son puertos seguros donde podrás reunir un arsenal, crear conjuros nuevos y actualizar las ARMs de Rudy. [4] El sistema de juego es muy detallado, pero no demasiado difícil, porque hay pantallas con listados y menús. [5] Para llegar hasta los continentes más alejados, tienes que conseguir algún barco... [6-8] Como no te cargues a éste, te llevará a una dimensión desconocida.

2


3


4




1


5


6


7


8


Cuando has finalizado las tres aventuras iniciales, la trama «invita» a cada personaje a dirigirse a la ciudad de Adelhyde, donde conocerá a los demás y donde los tres decidirán trabajar juntos. Sin embargo, todavía habrá algunos puntos más adelante en los que tendrán que separarse por una razón u otra. Cuando se separen, si continúas jugando con el mismo personaje se abrirán unas ventanitas en las esquinas de la pantalla, en las que podrás ver dónde están los otros dos, y podrás utilizar el botón Start para pasar de uno a otro personaje.

Por último, incluso cuando están los tres juntos, el personaje «activo» tiene su importancia. Lo que oyes en las conversaciones depende muchas veces del personaje que esté «dirigiendo» al grupo, y puedes cambiar de uno a otro con el botón Start para recopilar más información.

La idea de ir cambiando de un personaje a otro tiene que ver con el concepto de «herramientas» del juego. Cada personaje posee unas capacidades que puede poner en práctica en función de los artículos que va encontrando: Rudy, por ejemplo, consigue un arsenal de bombas casi al principio del juego, que puede utilizar más adelante para volar obstáculos, mientras que Jack cuenta con su amigo roedor Hanpan, que es capaz de volar hasta los objetos y cajas a los que Jack no puede llegar. Muchos de los puzzles del juego están diseñados pensando en las herramientas que tendrá que emplear cada personaje en cada momento. Por ejemplo, puede que tengas que utilizar a Rudy para abrir un boquete en la pared, pero luego tendrás que recurrir a Jack para que Hanpan cruce un lago de lava y accione un interruptor. Cada personaje dispone de cuatro herramientas y cada una de ellas tiene un uso concreto.

Es igual de fácil utilizar el resto de los poderes de cada personaje, sobre todo el sistema de magia, que permite crear tus propios hechizos combinando emblemas mágicos en un papel encantado. Cuantos más papeles con emblemas encuentres, más magia podrás utilizar, pero si necesitas un conjuro específico, puedes borrar uno de los que has elegido y crear otro.

UTILIZA A RUDY PARA ABRIR UN BOQUETE EN UNA PARED, Y DESPUÉS RECURRE A JACK PARA QUE HANPAN CRUCE UN LAGO DE LAVA EN EBULLICIÓN.

Wild ARMs es un juego de rol sencillamente magnífico. No es tan largo, ágil ni cuidado como *Final Fantasy VII*, pero es mucho más fácil de aprender, y aunque es más complicado que *Alundra*, también ofrece un juego más intenso y una mayor variedad. Por encima de todo, presenta un montón de ideas ingeniosas y características originales, además de una historia emocionante y de la posibilidad de explorar un mundo singular. En resumen, los dos grandes juegos de rol para PlayStation han pasado a ser tres.

Alternativas...

Final Fantasy VII	10/10	PSM12
Alundra	8/10	PSM10



VEREDICTO

PlayStation Magazine 23



GRÁFICOS	Escenarios detallados y ágiles combates en 3-D	8
ACCIÓN	Ingeniosa mezcla de puzzles, combates y trama...	9
ADICTIVIDAD	...que conforma un mundo extenso y variado	9

***Final Fantasy VII* se combina con *Alundra* en este extravagante juego de rol ágil, bien acabado y muy divertido. Imprescindible para fans de los juegos de rol.**



9 SOBRE 10

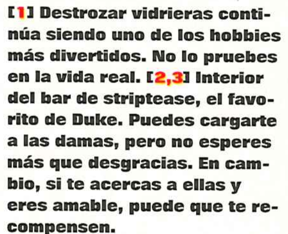

CENTRO MAIL
www.centromail.es
ESTA TARJETA TE ABRIRÁ MUCHAS PUERTAS
CENTRO MAIL
www.centromail.es
LARA CROFT
1204 2578 1245
¿AUN NO TIENES TU TARJETA CENTRO MAIL?
NO ESPERES MÀS. DISFRUTA YA DE LAS NUMEROSAS
VENTAJAS QUE TE OFRECE: DESCUENTOS, PROMOCIONES
ESPECIALES, EVENTOS RESTRINGIDOS A SOCIOS...
RELLENA TU SOLICITUD Y ENTRÈGALA EN TU
CENTRO MAIL. RECIBIRÀS GRATIS Y EN CASA LA TARJETA
QUE TE ABRIRÀ LAS PUERTAS A OTROS MUNDOS...



■ EDITOR	New Software Center	■ FABRICANTE	N-Space
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Aventuras en 3-D







[1] Destrozar vidrieras continúa siendo uno de los hobbies más divertidos. No lo pruebes en la vida real. [2,3] Interior del bar de striptease, el favorito de Duke. Puedes cargarte a las damas, pero no esperes más que desgracias. En cambio, si te acercas a ellas y eres amable, puede que te recompensen.

Duke Nukem Time To Kill

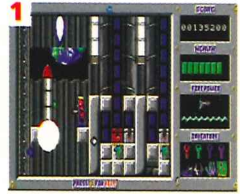
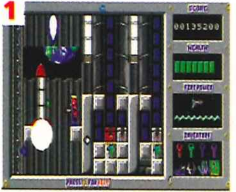
Regresa a PlayStation uno de los protagonistas más veteranos de la historia de los videojuegos, pero ahora quiere ser como Lara. Y, en ocasiones, hasta lleva vestido...



Duke Nukem lleva en escena mucho tiempo. No te fíes de su pinta de mozalbete, es mucho más viejo de lo que parece... La cirugía plástica hace milagros. La mayoría de la gente se acuerda de Duke por su aparición estelar en *Duke Nukem* (8/10, *PSM* 14), pero a menudo se olvida de que antes protagonizó otros dos juegos, ambos de plataformas en 2-D, que se relanzaron (como *shareware*) cuando los títulos de este género gozaban de mayor popularidad. Con la irrupción de *Doom*, Duke tuvo que modificar su aspecto, y reapareció en tres dimensiones en *Duke Nukem*, el juego que le lanzaría a la fama. Ahora, por lo visto, le ha echado el ojo a *Tomb Raider*, y quiere apropiarse también de parte de su acción.

La razón por la que te recordamos todo esto es porque *Duke Nukem* siempre ha copiado cualquiera que fuese la última tendencia en videojuegos, y siempre se las ha apañado para resultar divertido e ingenioso sin ser un título de vanguardia.

Pues, eso. Que sigue en las mismas. Y en este caso, tenemos un *Duke Nukem* tan parecido a *Tomb Raider* que hasta se diría programado por el mismo equipo. Nuestro duque camina como Lara, incluso corre, salta y escala como Lara. La única diferencia





La familia *Duke Nukem*: [1] *Duke Nukem*, el juego de plataformas original, apareció en 1991. [2] A raíz de su éxito, se lanzó una secuela. [3] Sin embargo, el más popular ha sido *Duke Nukem* en 3-D, todo un clásico.

Ven a conocernos





Visita nuestra Web

www.centromail.es

En ella encontrarás información sobre tus Juegos favoritos, Noticias Centro MAIL, Trucos para videojuegos, Compras On-Line, Zona de juegos, Concursos, Ordenadores a la carta, Forum, y mucho más...





LA MAYOR CADENA DE INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA

Más de 60 puntos de venta
Últimas novedades en Hardware y Software
2.000 productos en catálogo
y mucho más...

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria** C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
- **Alicante**
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
  - C.C. Gran Vía, L. B-12, Av. Gran Vía s/n NUEVO CENTRO
- **Benidorm** Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
- **Elda** Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997 NUEVO CENTRO

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
- **Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories, Local A-112 - Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá - C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Manresa** C.C. Olimpia, L. 10 - C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
- **Burgos** C.C. de la Plata, Local 7 ✆947 222 717

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 NUEVO CENTRO

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
- **Girona**
  - C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
  - C/ Emili Grahit, 65 NUEVO CENTRO
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
- **Palamós** C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 NUEVO CENTRO

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
- **Las Palmas de Gran Canaria**
  - C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
  - C.C La Ballena. Local 1.5.2 ✆928 418 218

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 PRÓXIMA APERTURA
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada, Local T-038 ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13 - Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
  - C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
- **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior NUEVO CENTRO
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo**
  - Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939
  - C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 NUEVO CENTRO

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21 - C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla** C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32 A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Gandía**
  - C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
- **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

ARGENTINA
- **Buenos Aires** Paraná, 504 ✆371 13 16



pedidos por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

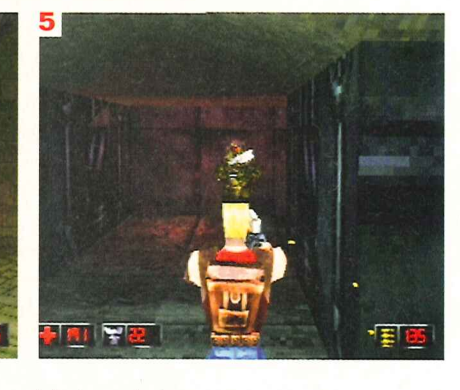
[1, 2] Nunca estás solo con una Gatling. [3] ¿Qué hay tras ese ventanal? [4] Intenta usar el teléfono. Podrías llevarte una agradable sorpresa. [5] Desolador: los lagartos pueden pasearse fuera de tu campo visual. [6] En los últimos niveles las «carnicerías» son más espectaculares.









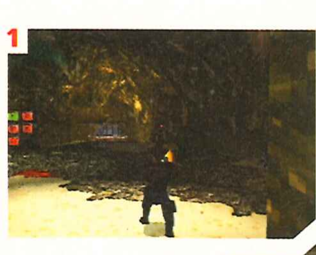


LAS GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA Y EL *JET-PACK* TE REVELARÁN ÁREAS SECRETAS A LAS QUE NO TENDRÍAS ACCESO DE NINGÚN OTRO MODO.

que se percibe entre ellos corresponde a las partes de combate. El enfrentamiento en *Duke* es ágil y decisivo, algo de lo que carece *Tomb Raider*. Hay dos modalidades de combate: la estándar, en la que Duke apunta de manera automática a todo lo que se sitúe a pocos metros de distancia. Y la modalidad «sniper» (a la que se accede pulsando R1), en la que la cabeza de Duke desaparece del mapa para obtener a cambio una perspectiva ampliada. Ambos modos son la mar de funcionales. El estándar es óptimo para combates rápidos y violentos, mientras que el sniper facilita que Duke liquide a sus enemigos desde una distancia prudencial. La trama, como de costumbre bastante disparatada, se centra en el regreso de los malos de *Duke Nukem*, en su mayoría la cuadrilla L.A.R.D. de cerdos policía. Alguien se ha dedicado a juguetear con el pasado, y nuestro héroe tendrá que solucionar el desbarajuste. Con este objetivo, viajará a través del tiempo para explorar una larga serie de niveles situados en otras épocas, como el salvaje oeste, la era medieval, la romana y la moderna.

Las armas y *power-ups* resultarán familiares a los que hayan jugado con el primer *Duke Nukem*: las Gatling, los rifles y los rayos Freezer te servirán para castigar al enemigo, mientras que las armaduras, los kits médicos y las gafas *biohazard* (algunas áreas están contaminadas) te ayudarán a salvar el pellejo. Las gafas de visión nocturna y el *jet-pack* te revelarán áreas secretas a las que no tendrías acceso de ningún otro modo.











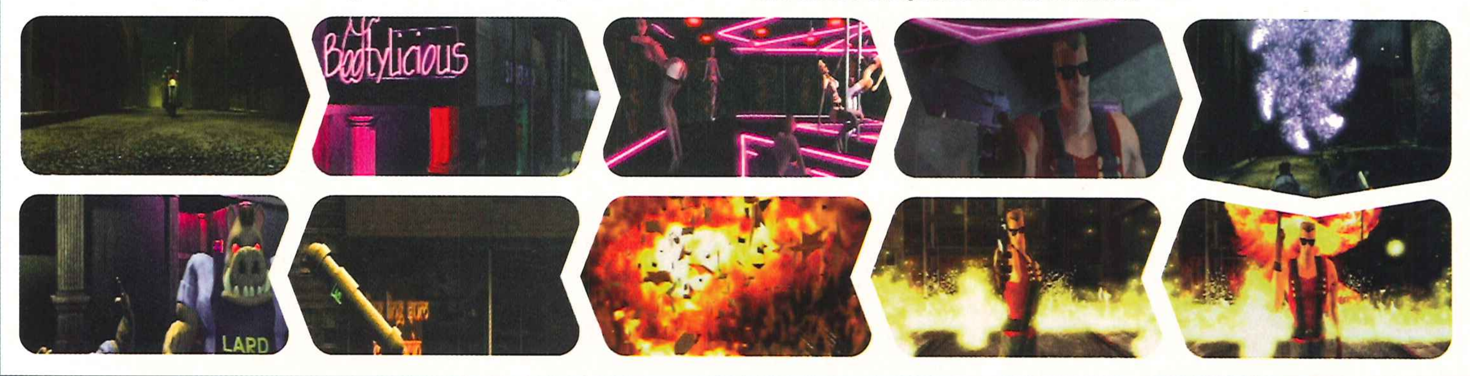


[1] Este nivel se llama «mina 69», ejem. [2] La inteligencia artificial es todo un prodigio: este cerdo esquivará tus disparos. [3] Cuanto menos digas, mejor. [4-6] Cerdos a porrillo.

Duke Nukem Time To Kill

INTRO

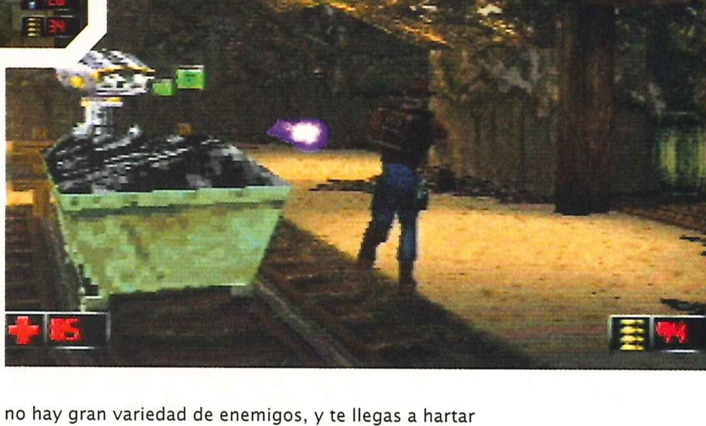
No hacemos grandes aspavientos con cada intro de juego que vemos hoy en día [la mayoría son bastante buenas], pero la de *Time To Kill* es un caso especial. Es una sublime combinación de porno «light», violencia y heavy metal. Lo mejor de todo es que te sitúa en la trama enseguida. En esencia, el argumento trata de lo siguiente: Duke llega en moto a la ciudad y entra en el «Bootylicious», un bar de striptease. Entonces, de un agujero temporal empiezan a caer un montón de cerdos L.A.R.D. Los muy tontos cometen el error de aparecer precisamente en ese bar, y Duke Nukem se encarga de freírlos. Con una amplia variedad de armas y de todas los maneras posibles. Y todo sincronizado a la perfección con la música.







[1] ¿Duke con falda? ¿Dónde iremos a parar? ¿Formará dúo con Miguel Bosé? [2] Con el *jet-pack* viajarás mucho. Por lo general, directo al techo. Ay. [3] Estos malditos se resisten. Lo único que puedes hacer es correr a su alrededor, evitando sus láseres, por supuesto, hasta que encuentres la manera de anularlos.



A VECES CONSEGUIRÁS REUNIR UN ARSENAL IMPONENTE, Y TE DEDICARÁS A BRINCAR POR EL ESCENARIO VOLANDO POR LOS AIRES TODO LO QUE ENCUENTRES.

El juego cuenta con una ambientación extraordinaria, y es un placer jugar con él. El diseño de los niveles es tan soberbio que no nos extrañaría encontrarte desquiciado, empapado en sudor, sentado al borde de la silla, buscando municiones o *packs* de salud en la oscuridad. A veces conseguirás reunir un arsenal imponente, y te dedicarás a brincar por el escenario volando por los aires todo lo que encuentres, y en otros momentos buscarás desesperado un cargador para tu revólver. Hay también cinco niveles de dificultad en los que resulta cada vez más complicado liquidar al enemigo, así que hay opciones para todos los gustos.

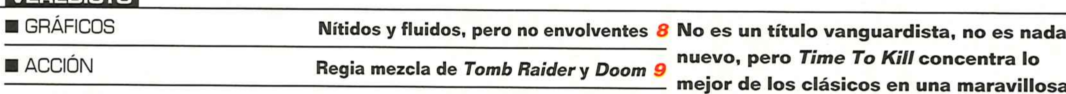
Sólo hallamos un par de inconvenientes. De vez en cuando, *Time To Kill* se ralentiza: cuando hay mucha acción en pantalla la cosa se estanca. Existe una opción para modificar la velocidad del juego que contribuye a remediar el problema, pero resulta un poco engorroso juguetear con las opciones justo en medio de la batalla. Aparte de eso, la única queja que formularíamos es que no hay gran variedad de enemigos, y te llegas a hartar de ver siempre las mismas tropas de cerdos, hombres lagarto y cerebros flotantes. Te entran ganas de destrozar cualquier otra cosa. Por otra parte, los escenarios de *Time To Kill* no son tan buenos como los de *Tomb Raider* y la ambientación tampoco es de la misma casta.

Pese a todo, *Duke Nukem* es una pieza espléndida y bien trabajada, un videojuego divertido. Está diseñado para que sea un reto constante. Es enorme, con su montón de niveles y secretos que descubrir. Tiene por protagonista a uno de los personajes más curtidos del mundo de los videojuegos. Y además brinda una de las secuencias de vídeo introductorias más espectaculares que la humanidad haya visto jamás.

Alternativas...

Tomb Raider	10/10	PSM1
Tomb Raider 2	10/10	PSM12
Resident Evil 2	9/10	PSM17
MediEvil	9/10	PSM22





VEREDICTO		
GRÁFICOS	Nítidos y fluidos, pero no envolventes	8
ACCIÓN	Regia mezcla de *Tomb Raider* y *Doom*	9
ADICTIVIDAD	Totalmente «rejugable»	9

No es un título vanguardista, no es nada nuevo, pero *Time To Kill* concentra lo mejor de los clásicos en una maravillosa entrega. Una absoluta delicia de juego.

9 SOBRE 10



■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Westwood Studios
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Estrategia en tiempo real















[1] Los elementos básicos de la interfaz y la acción de *Retaliation* resultarán familiares para todo aquel que haya jugado a *C&C* o *Red Alert*. [2] Como es habitual, la barra de menú la puedes hacer transparente. [3] El mapa de la campaña permite decidir en qué orden llevarás a cabo las misiones. [4] Muchas de las misiones de *Retaliation* son complejas, por lo que es importante leer la información previa.

C&C Red Alert Retaliation

El mastodonte imparable que es *Command & Conquer* sigue dale que te pego. Pero, ¿no va siendo hora de hacer algo diferente?

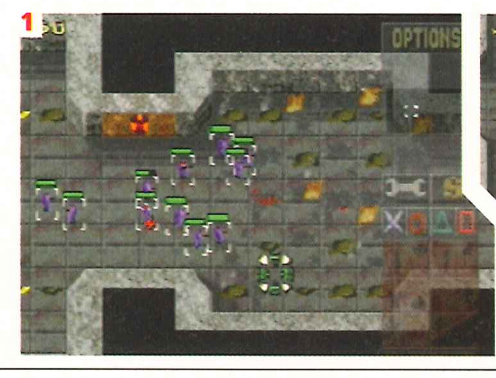
Cuando Virgin anunció que editaría *Command & Conquer*, su famoso juego para PC, en PlayStation, la noticia se recibió con una gran dosis de escepticismo. Después de todo, la clave de la caja de sorpresas de Sony radicaba (y radica) en sus potentes procesadores de gráficos en 3-D. ¿Funcionaría bien, comercialmente hablando, un juego de estrategia basado en *sprites*? ¿Captaría el interés de los usuarios de PlayStation?

Para gran alivio de Virgin y del fabricante, Westwood Studios, la respuesta fue positiva. Un pad no es el controlador ideal para el género de la estrategia en tiempo real —se diseñó para ser jugado con ratón—, pero aun así la conversión a PlayStation se las arregló para conservar la jugabilidad y diversión compulsivas de *Command & Conquer* y se vendió, en resumen, como rosquillas.

Era inevitable, pues, que la secuela del juego apareciese también en otro reluciente disco negro de PSX, así que poco después se editó la conversión de *Red Alert*. Todavía se dejaba sentir la baja resolución de imagen de la consola gris y su falta de teclado, con lo que muchos de los comandos del juego original para PC no podían emplearse, pero *Red Alert* mejoraba con creces el título anterior. El sistema de controles del pad era más inteligente y, además, se incluyó soporte para el ratón de Sony.

Ahora llega el tercer juego de *Command & Conquer* para PlayStation con un título socorrido, *Command & Conquer Red Alert: Retaliation*, que compila los dos discos de ampliación de la versión para PC de *Red Alert*: *Counterstrike* y *The Aftermath*. *Retaliation* se basa en la

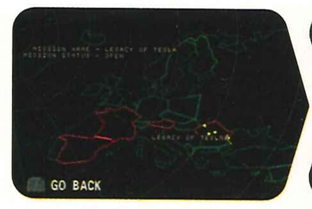
> *RETALIATION* SE BASA EN LA MISMA HISTORIA ALTERNA QUE PRESIDÍA *RED ALERT*, Y SIGUE LA GUERRA ENTRE SOVIÉTICOS Y ALIADOS.





[1 y 2] *Retaliation* contiene varias misiones en las que tienes que introducirte en las bases enemigas con un número limitado de tropas.

GANAR UNA BATALLA AL ESTILO *RETALIATION*...



Primero, selecciona la misión en el mapa de campaña.

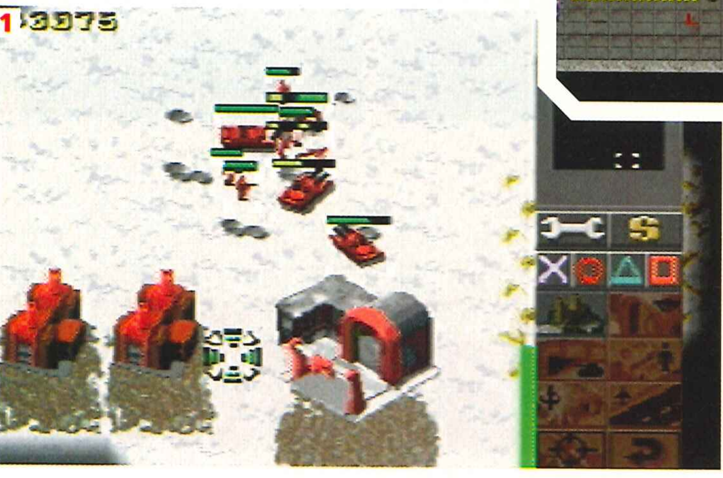
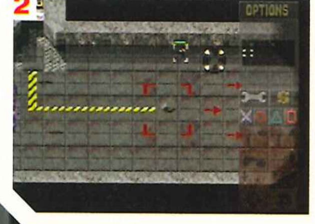

En esta misión tienes que destruir una base aliada.

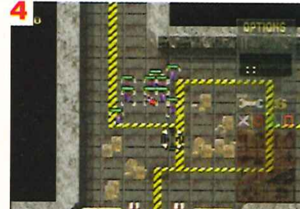

Tu puesto avanzado está defendido con muros y torretas...


y con seis tanques Tesla, destructivos pero irremplazables.


Lo primero es construir extractores de cobre...

[1] Hay diferentes tipos de terreno, incluido el nevado, pero no afectan a la acción del juego. [2 - 4] Acercarte a una base enemiga suele ser difícil y muy frustrante. [5] La clave de la mayoría de las misiones es darse prisa en llevar a cabo las construcciones.




COMO EN LOS TÍTULOS ANTERIORES, PRODUCES EN MASA UNA GRAN VARIEDAD DE UNIDADES Y VEHÍCULOS CON LOS QUE HACER PEDAZOS AL ENEMIGO.

misma historia alterna que presidía *Red Alert*, y sigue el relato de la guerra sin cuartel entre el imperio soviético de Stalin y las Fuerzas Aliadas. Ambos bandos han desarrollado armas de destrucción más potentes que amenazan con cambiar el curso de la contienda. Como cabeza militar de cualquiera de los bandos, tu responsabilidad consistirá en asumir el mando de las fuerzas a tu disposición y darle una paliza (metafóricamente) a tu enemigo.

Todo esto, en términos físicos, cabe en un doble CD, un disco para los aliados y otro para los soviéticos. Contienen entre los dos 34 misiones nuevas para un solo jugador, unidas entre sí por un nuevo sistema no lineal de planificación de la campaña militar. También dispondrás de más de 100 mapas nuevos de escaramuzas, que puedes jugar como batallas aisladas contra la CPU o contra un colega tuyo mediante cable de enlace. En cuanto al juego en sí, *Retaliation* no es más que un clon de *Red Alert*. Al fin y al cabo, se trata de una serie de misiones añadidas, más que de un juego nuevo propiamente dicho, y se sirve además del mismo motor. Como en los títulos anteriores, el campo de batalla de las misiones se ve desde una perspectiva aérea, y puedes utilizar tanto el ratón como el pad para construir edificios, hacerte con minerales y producir en masa gran variedad de unidades militares y vehículos con los que hacer pedazos al enemigo. Las novedades estriban en el nuevo sistema de planificación de la campaña militar, la inclusión de varias súper unidades nuevas (el resultado de toda esa investigación armamentística) y las misiones en sí mismas.

El nuevo sistema de campaña militar divide el conflicto en cuatro escenarios para cada bando. Al comienzo del juego sólo tienes acceso a uno de estos cuatro escenarios desde tu bando, pero puedes decidir en qué orden llevar a cabo las misiones en esa área. Si las completas con éxito, obtendrás un rango superior, lo que te permite acceder a los otros tres escenarios para cada bando. Una vez que has ejecutado todas las misiones de tu bando, serás recompensado con una secuencia animada. Entre las unidades nuevas se encuentran el Chronotank (un vehículo aliado que puede ser teletransportado





[1] Procura defender siempre las rutas de acceso a tu base. [2] Es muy fácil construir edificios y fabricar unidades nuevas, sobre todo con el ratón.


y utilizarlo para constituir una patrulla de reconocimiento.


Después toca desplazarse y encontrar la base enemiga...

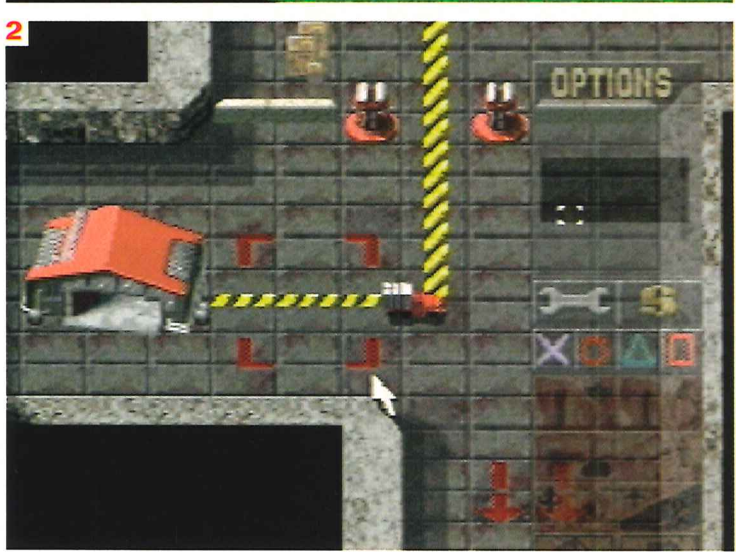

...y debilitar sus defensas antes del ataque final.


Finalmente, ábrete paso con los Tesla y más unidades...


...y dales un buen escarmiento a los aliados.

[1] Entre las unidades nuevas más poderosas se encuentran los tanques Tesla. Su blindaje no es del todo bueno, pero sus armas son destructivas y de gran alcance. [2] Los espías siguen siendo la mejor unidad de reconocimiento. [3] Además, la táctica continúa siendo más bien simple. Basta con que lances tus fuerzas contra el enemigo. [4] «Las misiones van desde lo duro hasta lo extremadamente difícil».







LAS MISIONES VAN DE LO DURO A LO EXTREMADAMENTE DIFÍCIL, COMO ERA DE ESPERAR, DADO QUE PROCEDEN DE DISCOS DE AMPLIACIÓN.

por todo el campo de batalla), el tanque soviético Tesla (dispara rayos eléctricos de largo alcance) y el Demolition Truck (lo diriges a un objetivo determinado y la bomba nuclear que porta consigo lo destruirá todo a su alrededor). Son en total siete nuevos juguetitos a los que recurrirás con frecuencia, porque muchas de las misiones se centran en su utilización.

Las misiones van desde lo duro a lo extremadamente difícil, como era de esperar, teniendo en cuenta que proceden de discos de ampliación. El sistema de campaña se ha organizado de modo que las misiones más duras estén en los últimos escenarios, pero de todos modos *Retaliation* te las hace pasar canutas. Si nunca has jugado a *Red Alert* o al *Command & Conquer* original, empezar con *Retaliation* te va a resultar complicado. Carece de las curvas de aprendizaje gradual y de las misiones sencillas iniciales que proponían los títulos anteriores. Éste es el auténtico problema de *Retaliation*.

Si eres un fanático de *Red Alert* y nada podría satisfacerte más que 34 nuevas misiones, aquí está lo que ibas buscando, pero para quien no conozca la serie es demasiado fuerte. Por otra parte, si esperabas un *Command & Conquer 3*, tampoco lo vas a encontrar. Ni la acción, ni los gráficos ni el sistema de control han experimentado grandes cambios. Incluso las nuevas unidades son, en su mayoría, versiones más potentes de las ya existentes.

No es que *Retaliation* sea un mal juego, sino que simplemente lo que ofrece ya está visto. No hay duda de que la línea *C&C* ha resultado rentable para Westwood, pero ya sería hora de que trabajasen en algo nuevo. *Retaliation* no es el caso.



Alternativas...

Command & Conquer	8/10	PSM3
C&C Red Alert	8/10	PSM14
Warcraft 2	8/10	PSM9

PlayStation Magazine 23

VEREDICTO

GRÁFICOS	Efectivos, pero poco más	7
ACCIÓN	Muy dura y todo un reto, pero nada nuevo	7
ADICTIVIDAD	34 misiones, más un sinfín de escaramuzas	9

Los fans de *Red Alert* que persigan más misiones y un mayor desafío se lo pasarán en grande, pero aquel que busque algo nuevo se sentirá decepcionado.

7 SOBRE 10





■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Taito
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*

G-Darius

Exigimos libertad en el mundo real, pero a veces está bien regresar al confortable reino de los *shoot 'em up* en 2-D. A veces...



[1] La pantalla a veces se parte por la mitad, dándote a escoger entre distintas zonas. [2] Un magnífico ejemplo del desatino que puedes llegar a experimentar. [3] Podrás disparar el arma del enemigo.





Conocemos la tira de pelis de acción que enseñan al típico «hombre a pata perseguido por coche a todo trapo». Naturalmente, te pones a gritar «¡Pero apártate, idiota!». La falta de movimientos laterales es, la verdad, algo nefasto. Pero, curiosamente, no en los *shoot 'em up* en *scroll*. Los adoramos, los veneramos, y cuando un juego como *G-Darius* llega a la redacción... todas nuestras creencias acerca del derecho divino a disfrutar de movimientos laterales saltan por los aires: no quitamos ojo a los intermitentes y resulta que nos pasamos tres horas sin conseguir nada más que arriba, abajo, adelante y atrás.

Son dos los problemas fundamentales con que nos encontramos en *G-Darius*. El primero molestará por igual a nostálgicos y a futuristas: los gráficos son un cóctel de viejas y nuevas ideas. Los polígonos tridimensionales se han convertido en un *shoot 'em up* en 2-D. **Cuando las naves enemigas salen en la pantalla por primera vez, todo parece en su sitio. Pero cuando los gráficos se adaptan al plano homogéneo en el que se desarrolla el juego, pierden definición.** El efecto conjunto es un título que ni parece actual ni un intento auténtico de estar hecho con carácter retrospectivo.

El segundo problema es más grave. El juego en general está bastante bien estructurado: los 15 niveles tienen una disposición ramificada que brinda distintas opciones de ruta. Pero la estructura interna de cada uno de los niveles no es tan inspirada. No sólo nos depara pocas sorpresas, a excepción de los enemigos, sino que los programadores parecen contentarse con aumentar la dificultad del nivel incrementando el número de malos. La muerte parece más inevitable que eludible. A pesar de todo esto, los fans de los juegos clásicos de disparos (*PSM* entre ellos) pueden estar seguros de que es un material lo bastante bueno como para prestarle cierta atención. Dado que cada juego se compone sólo de cinco niveles (los que conforman cada una de las ramas), la repetición y la ralentización del ataque no son tan desastrosas como podríamos esperar. Y no podemos obviar algunos de sus toques de ingenio: el sistema de armas, por ejemplo, incluye esferas de captura. Al dispararlas hacia un enemigo inmovilizado, puedes hacerte con él y acoplarlo a tu nave para conseguir más potencia de disparo. Las naves más pequeñas actuarán como láseres extra, por ejemplo, mientras que las mayores cumplirán su función como escudos.

A todos nos gusta un poco la movida del *shoot 'em up* en *scroll* del año de la pera, y con *G-Darius*, los toques originales y la jugabilidad tradicional se llevan bien. Pero no está en la misma órbita que *R-Types*.

Alternativas...

R-Types	8/10	PSM23
Ray Storm	8/10	PSM10





[1] Fuego [muy] enemigo. [2] Usa las esferas de captura para conseguir más *power-ups*.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Mezcla de inteligentes efectos y naves cutres	6
■ ACCIÓN	Espléndida, pero dura y a menudo excesiva	7
■ ADICTIVIDAD	15 niveles enormes y 8 más de destreza	7

Buena jugabilidad, aunque la repetición y uso abusivo de arsenal enemigo lo estropea un poco. Divertido *shooter* de la vieja escuela, pero no es *R-Types*.



EN LA LUCHA FINAL POR LA JUSTICIA
¡NO HAY CONTROL!

RIVAL SCHOOLS

- 14 IMPRESIONANTES PERSONAJES TOTALMENTE NUEVOS.
- 8 MODOS DIFERENTES DE JUEGO, INCLUYENDO LIGA DE BATALLAS, TORNEO, MODO EDICIÓN Y MÁS...
- ¡2 DISCOS! LA CONVERSIÓN PERFECTA DEL ARCADE MÁS EL DISCO MEJORADO DE "EVOLUTION".





Virgin Interactive España, S.A.
Hermosilla, 46 - 2° Dcha. - 28001 Madrid
Tel.: (91) 578 13 67 - Fax: (91) 575 45 88
http: //www.virgin.es





A la Venta a partir de Noviembre

COLONY WARS
VENGEANCE








PSYGNOSIS PRESENTA EL DEFINITIVO JUEGO DE COMBATE ESPACIAL. EN ASOCIACION CON EPICAS SECUENCIAS CINEMATICAS, DOCENAS DE MISIONES Y FINALES INESPERADOS. PROTAGONIZADO POR GRANDES COMBATES Y COPROTAGONIZADO POR INCREIBLES NAVES ESPACIALES. DIRIGIDO POR TI A TRAVES DE 5 ENORMES SISTEMAS SOLARES Y PLANETAS MIENTRAS LUCHAS POR LA LIBERTAD. LA VENGANZA ES DULCE.











[1] Las penalizaciones por exceso de velocidad están a la orden del día, así que controla, muchacho. [2] Como sucedía en los títulos anteriores, pulsa Abajo para mirar atrás. [3] Como ves, los de delante parecen cajas de cerillas. [4] Le Mans, en acción. [5] El modo arcade. [6] El recreo. [7] En el coche, *sin* volante. [8] Finas ruedas, las tuyas.

















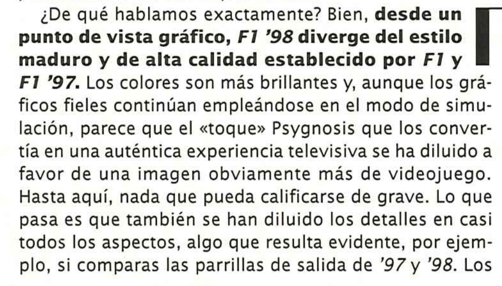
Formula 1 '98

Psygnosis vuelve al ataque con *F1 '98*. ¿Otra revelación? ¿Un heredero indigno? ¿Ni lo uno ni lo otro?

De repente y sin previo aviso, la prestigiosa serie *F1* se ha estancado. Ha caído del primer lugar de los títulos del género a un puesto zaguero, permitiendo así que sus rivales más diligentes alcancen el testigo que Psygnosis dejó con *F1 '97* (*PSM* 11, 9/10). Con *F1 '98* parece que hayan aparcado para reflexionar. O para comerse la merienda. O que se estén echando una siesta. Y, si bien no es peor que *'97*, tampoco es mejor. Es más, ni siquiera nos hace olvidar el atractivo del *F1* original, que fue el título más vendido en Europa en 1996 (*PSM* 2, 9/10). *Horreur.* *F1 '97* era un juego completamente nuevo, en lugar del temido ejercicio de actualización y maquillaje. *F1 '98*, en cambio, no parece concebido con el mismo objetivo, aunque todos sepamos que sí. Bizarre Creations, los creadores de las dos primeras ediciones, puso reparos en esta ocasión, así que Psygnosis hizo el encargo a Visual Sciences. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos, los de Visual no han conseguido superar la virtud de los títulos anteriores. Nos consta que lo intentaron, pero el experimento no resultó imponderable.

¿De qué hablamos exactamente? Bien, **desde un punto de vista gráfico, *F1 '98* diverge del estilo maduro y de alta calidad establecido por *F1* y *F1 '97*.** Los colores son más brillantes y, aunque los gráficos fieles continúan empleándose en el modo de simulación, parece que el «toque» Psygnosis que los convertía en una auténtica experiencia televisiva se ha diluido a favor de una imagen obviamente más de videojuego. Hasta aquí, nada que pueda calificarse de grave. Lo que pasa es que también se han diluido los detalles en casi todos los aspectos, algo que resulta evidente, por ejemplo, si comparas las parrillas de salida de *'97* y *'98*. Los









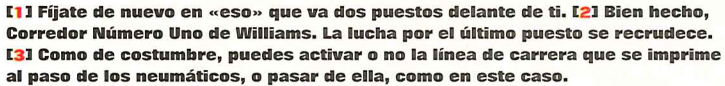






■ EDITOR	Psygnosis	■ FABRICANTE	Visual Sciences
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras de F1





[1] Fíjate de nuevo en «eso» que va dos puestos delante de ti. [2] Bien hecho, Corredor Número Uno de Williams. La lucha por el último puesto se recrudece. [3] Como de costumbre, puedes activar o no la línea de carrera que se imprime al paso de los neumáticos, o pasar de ella, como en este caso.

coches situados cuatro o cinco filas más allá recuerdan peligrosamente a *Pole Position,* la recreativa de principios de los ochenta. Además, la primera curva revela otros problemas de índole básica, y la frecuencia de imágenes por segundo no sorprende en absoluto.



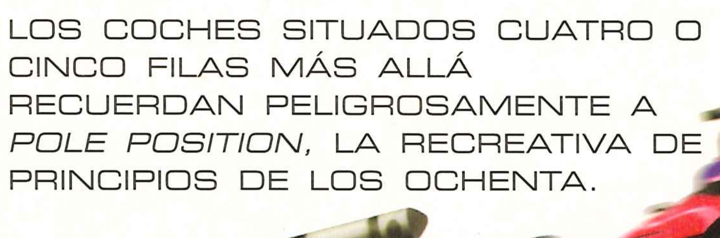
Esto es sólo un apunte sobre la gran cantidad de medianías inquietantes. El escenario es más dado a los fallos técnicos que los anteriores juegos de la serie, como si el motor no estuviera muy seguro de querer mostrar ciertas partes del fondo. **La inteligencia artificial, algo débil, parece conducir los vehículos de la CPU a fuerza de empellarlos.** Las colisiones entre los automóviles son incómodas, solventadas con una separación inmediata como por teletransporte al mínimo atisbo de contacto, algo que nos ratifica la tesis de que *F1 '98* cuenta con leyes físicas ajenas a las que experimentan los habitantes de la Tierra. En cuanto al nuevo equipo de mecánicos... Son más bien ellos los que necesitan ayuda (ver recuadro *Son la pera* para más detalles acerca de su existencia). Podríamos pasarnos todo el día pasando lista a los detalles. En lugar de eso, nos concentraremos en los dos aspectos más importantes, la inteligencia artificial y el sistema de controles.

Parte de la carrera que se desarrolla delante de ti y a tu alrededor raya en lo extravagante. Los coches saltan de izquierda a derecha de la pista, girando inclu- ▶

SON LA PERA

Entre los nuevos elementos que nos moríamos por ver se encontraba el «equipo de mecánicos diseñados con captura de movimiento», que sonaban tan bien. Lo que pasa en realidad es que topas con la zona de los técnicos, unos señores mudos e inquietantes, antes de encontrar al grupo de cinco mecánicos, otros señores inquietantes que llevan salchichas por piernas y brazos. A veces, incluso atropellas a un par de ellos sin que pase nada. Se doblegan un poco y, tras una serie de ruidos metálicos, vuelven a enderezarse. Toma milagro. De todas formas, lo mejor es cuando el tipo que estaba en la parte delantera del coche se mueve de lado a lado para quitarse de en medio, como si se desplazara sobre un raíl o un sistema de poleas. Todo rarísimo.



LOS COCHES SITUADOS CUATRO O CINCO FILAS MÁS ALLÁ RECUERDAN PELIGROSAMENTE A *POLE POSITION,* LA RECREATIVA DE PRINCIPIOS DE LOS OCHENTA.





▶ so 90 grados nada más empezar la carrera. Podríamos estar de nuevo ante un fallo del motor, que parece vacilar la mayor parte del tiempo, pero, en todo caso, la impresión que se obtiene no es la de unos profesionales en plena tarea de llevar cuerpo y máquina al límite de sus posibilidades, sino la de unos alocados chicuelos en el patio del recreo.

Incluso los circuitos, tan familiares, han perdido algo del encanto que se habían ganado a pulso, a causa del manejo de los controles que ofrece el juego. Es como si los controles no pudiesen hacer frente al desafío que constituyó *'97*. No es que el juego sea duro —*F1 '97* no era ningún paseo campestre—, sino más bien que los controles son difíciles de manejar. Si efectúas un giro brusco desde la recta para cerrarte, el coche se tambaleará durante unos cuantos cientos de metros hasta terminar dándose contra una barrera y, sorpresa, parándose en seco. El modo arcade es más divertido, pero ¿qué pasa con los fanáticos de la fórmula uno pura y dura que persigan una sesión como Dios manda? En unos momen-

SI EFECTÚAS UN GIRO BRUSCO DESDE LA RECTA PARA CERRARTE, EL COCHE TERMINARÁ CONTRA LA BARRERA...



[1] Al igual que en *F1 '97*, los coches pueden salirse de la calzada. Y, de hecho, pasa a menudo, sobre todo en el modo arcade, la mejor parte del juego. [2] Incluso al coche que conduces le falta detalle.



[1] Como era de esperar, la intro es una pequeña obra maestra. [2] Ojalá los gráficos del juego se parecieran en algo a esto.

TAL COMO ÉRAMOS

Cuesta de creer que *F1 '98* no sea mejor que *F1 '97* y el *F1* original en términos gráficos. Comprueba tú mismo las diferencias en cuanto al clima húmedo y los coches de los oponentes...



Nada mal para un primer intento.



Hiper bien ambientado y televisivo.



El humo está bien, pero vaya primer plano.



Lo mejor que habíamos visto hasta entonces.



Mira qué detalle en los coches adversarios.



Por Dios, por Dios, por Dios, por Dios...



Formula 1 '98







[1] Esto habría quedado bien si estuviésemos en 1996. Pero no es así. [2] Efectos partícula, cuidado. [3] Y mira. Luces de focos. Qué bien. [4] La lluvia, de hecho, oculta algunos pecadillos gráficos. [5] De todos modos, la distancia está bien dibujada. La mayoría de las veces.

¿GAFES?

Por extraño que parezca, y pese a sus éxitos, todos los juegos *F1* han provocado a Psygnosis serios quebraderos de cabeza. *F1*, por ejemplo, obtuvo un recibimiento entusiasta entre los entendidos y unas ventas gigantescas. Durante poco más de un mes. Enseguida se hizo evidente que a los contrincantes de la CPU les faltaban varias instrucciones en la rutina de IA. En las carreras más largas, tu compañero tenía que pararse cada par de vueltas para una revisión, cargándose tu campeonato Constructor. Aun así, la mayoría de los problemas tenía solución y pudo reformarse el juego con rapidez.

***F1 '97* fue un producto prácticamente perfecto, rigurosamente probado y ofrecido a un público ansioso con total confianza. De nuevo, el resultado fueron unas ventas masivas, pero durante poco tiempo. Alguien de la FIA denunció el hecho de que no había punto sobre las íes oficiales y que a más de una t le faltaba la rayita, y el juego tuvo que retirarse de las tiendas. La disputa se resolvió pronto y, como su predecesor, *F1 '97* cosechó un éxito bien merecido.**

¿Por qué no se encargaría Bizarre Creations del nuevo título? Sólo el tiempo dirá qué problemas pueden esperarle a un eventual *F1 '99*.





tos como los actuales, nueva era de *Gran Turismo* y *TOCA*, un juego de carreras necesita disponer de un sistema de control a la altura de las circunstancias.

Puntos a favor. *F1 '98* no es, tampoco vayas a pensar, el peor juego de carreras que puedes encontrarte en el mercado, y sobre todo es uno de los dos únicos que contienen la posibilidad de jugar con cable de enlace y pantalla partida (el otro es *Total Drivin'*). Esto significa que, con dos juegos, dos consolas y dos televisores, se lo pueden pasar en grande hasta cuatro jugadores. De todos modos, pronto tendremos un tercero que añadir a la lista: *TOCA 2*. Y *Total Drivin'* también proporciona acción para cuatro jugadores. Los modos de pantalla partida funcionan bastante bien, aunque tampoco increíblemente mejor que los de *Newman Haas Racing*, también de Psygnosis, que emplea el motor del mismísimo primer *F1*.

En esta ocasión sí hay contrincantes de la CPU en el juego. Y no debemos obviar que *F1 '98* es un título muy potente. Tienes 16 circuitos a tu disposición, la tira de coches, una lista de corredores real y actualizada y un sinfín de opciones tácticas y de configuración que puedes trastear.

Lo que sucede es que, en nuestra opinión, un gran nombre como *Formula 1* se merecería una reaparición más apoteósica, y no una secuela que aprueba el examen y poco más. Al menos, los que no acepten entre sus pertenencias PlayStation nada que no sea fórmula uno, cuentan con otro candidato que cargar en la consola. Felicidades.



[1] El túnel de Mónaco. [2] Está bien, pero no del todo.

Alternativas...

F1 '97	8/10	PSM11
Formula 1	8/10	PSM2
Newman Haas Racing	8/10	PSM17
Porsche Challenge	8/10	PSM0

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	No mejores que los ya vistos en la serie	9
■ ACCIÓN	Obstaculizada por un control complicado	8
■ ADICTIVIDAD	Puedes llevar a cabo todo el campeonato	9

***F1 '98* es mejor que *'97* en algunas cosas. Y peor en otras. Quizá deberíamos rebajarle la puntuación, como a *RE2*, pero luego nos matas...**



9 SOBRE 10

Azure Dreams

Conviértete en domador de monstruos y explora una gigantesca torre añeja en este estrafalario juego de rol de Konami.

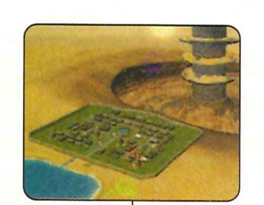




[1] El elemento principal de *Azure Dreams* son los combates. [2] De vez en cuando aparece tu peor rival. [3] Las paredes se vuelven transparentes automáticamente.

El éxito de *Final Fantasy VII* podría hacernos olvidar que esta obra maestra de Square no fue el primer juego de rol japonés que se abrió paso hasta nuestro país. De acuerdo, ningún otro ha hecho tanto para acabar con el mito de que los europeos nunca se decantarían por un juego de este género, tan popular en Japón. Pero, antes del clamoroso éxito de *FFVII*, algunas compañías ya habían tomado la valiente decisión de publicar una conversión PAL de sus juegos de rol.

Una de las primeras fue Konami, con *Suikoden (PSM* 3, 7/10), un título algo tosco pero bastante divertido. Esta compañía siguió en la misma línea con el magnífico *Vandal Hearts (PSM* 7, 9/10), y ahora nos llega su tercer juego de rol para PlayStation, *Azure Dreams.*



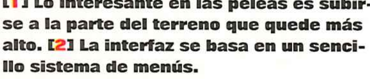


Azure Dreams combina batallas tácticas con elementos tradicionales de los juegos de rol, y transcurre en el interior de la Torre del Monstruo y sus alrededores. Esta temible construcción, que se alza cientos de metros sobre las arenas del desierto que la rodea, tiene varios siglos de existencia. **A lo largo de los años, la Torre del Monstruo ha atraído a varios guerreros heroicos en busca de la gloria, la fama y las incontables riquezas que, según se dice, oculta en su interior.** El primero que se aventuró por la Torre descubrió que las piedras que la formaban estaban encantadas y convertían la exploración en una empresa difícil y peligrosa.

> CUANDO TENÍAS SIETE AÑOS, TU PADRE SE FUE DE EXPLORACIÓN A LA TORRE Y NUNCA MÁS LO HAS VUELTO A VER.

Además de servir de dulce hogar a gran número de monstruos, la Torre es también su caldo de cultivo. Hay huevos gigantescos por todas partes, y los humanos que sobrevivieron a la experiencia descubrieron que algunas personas eran capaces de domesticar a los monstruos recién salidos del cascarón. Muy pronto, los adiestradores empezaron a ganar un montón de dinero en todo el mundo gracias a los huevos y a los monstruos domesticados, lo que atrajo a la Torre a todavía más aventureros. En *Azure Dreams* eres el hijo de uno de los domadores de monstruos que más éxitos ha conseguido. Cuando tenías siete años, tu padre se fue de exploración a la Torre y nunca más lo volviste ver. Ahora, a tus quince años, ya te crees todo un hombre y estás dispuesto a entrar en la Torre por tu cuenta.




[1] Lo interesante en las peleas es subirse a la parte del terreno que quede más alto. [2] La interfaz se basa en un sencillo sistema de menús.





■ EDITOR	Konami	■ FABRICANTE	KCET
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Juego de rol

[1] La pantalla inicial, con la Torre del Monstruo. [2] La casa de tu familia es la base de exploración. [3] Una de las pocas maneras de escapar de la Torre es usando un cristal mágico. [4] Las bolas encantadas contienen la tira de hechizos





En *Azure Dreams* hay dos escenarios principales: la Torre del Monstruo y Monsbaia, el pueblo donde vive tu familia y que está al pie de la construcción. A diferencia de muchos juegos de rol japoneses, éste no tiene un argumento complicado: lo que tienes que hacer depende básicamente de ti. Cuando estás en el pueblo puedes ir a unas cuantas tiendas y comprar el equipo básico para la excursión, o puedes vender el botín que has obtenido. En cualquier momento puedes entrar en la Torre y abrirte camino entre el laberinto de niveles, en busca del tesoro, de herramientas y de los valiosos huevos, que puedes vender o incubar para domar a la cría de monstruo con las técnicas que tu padre te enseñó.

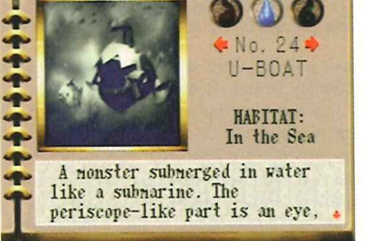
El juego se desarrolla desde una perspectiva en tercera persona. Las acciones que puedes llevar a cabo en el pueblo están bastante limitadas; en cambio, lo bueno empieza realmente al entrar en la Torre. En bastantes sentidos, *Azure Dreams* se parece al clásico *Rogue* y a otros juegos basados en él, como *Chocobo Mysterious Dungeon* de Square. La Torre consta de 99 niveles, que se generan de manera aleatoria cada vez que los visitas. En cada piso hay varios monstruos adultos, unas cuantas trampas, algunos objetos de oro que forman parte del tesoro, herramientas, un ascensor que lleva al siguiente nivel y, a veces, huevos de monstruo. Transcurre en un modo por turnos muy interesante: cada vez que das un paso o haces algo, los monstruos mueven ficha. En cambio, si te quedas quieto, se congela el tiempo. Cuando estás explorando la Torre, *Azure Dreams* funciona como un juego en tiempo real. Pero cuando te topas con algún monstruo, se convierte en un juego de táctica por turnos, sin necesidad de cambiar a un modo diferente o pasar a una pantalla de lucha.

Explorar la Torre es bastante fácil, aunque los controles (que te permiten girar, acercar y alejar el punto de vista en casi todos los ángulos) y el sistema de juego pueden resultar algo confusos al principio. El principal punto débil es seguramente la calidad de los gráficos: el pueblo y la Torre están bien renderizados a base de polígonos, pero los personajes y los monstruos son unos *sprites* ordinarios, y parecen mal acabados.

Sin embargo, bajo su deslucido aspecto se esconde un juego extrañamente irresistible que cuenta con un singular atractivo. La exploración de la Torre podría considerarse reiterativa, pero siempre hay algún descubrimiento que incita a seguir avanzando hasta el último nivel. *Azure Dreams* es difícil de apreciar a primera vista, porque es un juego extraño que se aparta de los cánones, pero cuando te empiece a gustar terminará por apasionarte, y antes de que te des cuenta serán las cuatro de la madrugada y estarás luchando desesperadamente por pasar a otro nivel.

Si puedes, deberías jugar con *Azure Dreams* un par de horas antes de invertir en él tu patrimonio. Más que nada porque el manual está traducido, pero el juego propiamente dicho está en inglés... En cualquier caso, y aunque no nos parece el juego perfecto, es muy divertido.





A medida que topas con monstruos diferentes, quedan archivados en el cuaderno de tu hermana. Las fichas contienen información sobre sus puntos débiles.



Final Fantasy VII	10/10	PSM12
Vandal Hearts	8/10	PSM7
Diablo	8/10	PSM10

VEREDICTO

PlayStation Magazine 23

■ GRÁFICOS	Los personajes son toscos, pero el escenario es majo	6
■ ACCIÓN	Algo confusa al principio, pero irresistible	7
■ ADICTIVIDAD	99 niveles y docenas de armas y monstruos	9

Un juego de rol misterioso y estrafalario que seguramente no gustará a todo el mundo. Pero si sabes inglés y te aficionas, te tendrá enganchado durante semanas.

7 SOBRE 10







[1] Los detallados fondos muestran el cuidado y atención a la hora de crear el juego. [2-3] El arma de tu elección, el Rig, en acción. Levanta un malo y, a base de pulsaciones en los botones de dirección, ve zarandeándolo hasta que explote. Genial.



Wild 9

Bonito nombre. ¿Gratuito? En absoluto. Verás, tu equipo lo forman nueve miembros y, desde luego, son salvajes.

Nuestros colegas británicos están un poco moscas respecto a *Wild 9*. Por lo visto, su sentido del humor, reflejado en los nombres de los protagonistas y detalles del género, les parece «absurdo». Los súbditos de Isabel II siempre han alardeado de un ingenio entre mordaz y afectado que a los habitantes del continente nos suele poner de los nervios, así que su disgusto, en ese sentido, nos trae sin cuidado.

Son otras cosas las que nos contrarían de *Wild 9*. El título de Shiny nos lleva sonando desde abril del año pasado y, si nos acompañas desde hace mucho tiempo, es posible que recuerdes un primer PrePlay sobre él publicado en *PSM* 4. De haber aparecido en la fecha prevista, *Wild 9* hubiera constituido un buen plataformas. ¿Sólo «bueno»? Hombre, pese a las impulsivas declaraciones del equipo programador, que creía «estar en lo cierto al afirmar que superaría con creces a la competencia, gracias a sus fabulosos decorados, animación, jugabilidad, música y armas», a nosotros no nos pareció tan evidente que llegase a aventajar las excelencias del *Crash* original, por poner un ejemplo.

Tampoco pareció creerlo así Dave Perry, responsable de Shiny, que revisó el diseño de cabo a rabo y concluyó que debía trabajarse más. Kevin Munroe, el director creativo del proyecto inicial, tuvo que rebajar su entusiasmo dialéctico, aunque su herencia sigue ahí, bajo ese aspecto de dibujos animados que domina el juego. La cuestión es que el proceso de programación se ha prolongado año y pico, y eso se ha plasmado en toda una serie de detalles la mar de elaborados, pero...

Lo que aquí tenemos es un juego de plataformas de un peculiar subgénero de PlayStation que reconocerás de inmediato si has visto *Pandemonium*. Es el 3-D fingido con un punto de humor que sacrifica las andanzas del «ve adonde quieras» de Lara y compañía por una ruta predeterminada y una animación y efectos más





[1] El otro uso del Rig es izar a tus enemigos, transportarlos a, por ejemplo, una picadora y... [2] ...dejarlos caer dentro. Se impone una risa malévola.

WILD 9 ES UN PLATAFORMAS A LO *PANDEMONIUM:* UN 3-D FINGIDO, UN PUNTO DE HUMOR, UNA RUTA PREDETERMINADA Y UNA ANIMACIÓN Y UNOS EFECTOS SOFISTICADOS.







■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Shiny Entertainment
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.995 pesetas	■ GÉNERO	Plataformas



[1-2] En algunos niveles te precipitas en caída libre por unos agujeros peculiares. [3] Como en *Pandemonium*, es vital cabalgar sobre corrientes de aire. [4-7] Las peores partes del juego son las de la moto que, salvo las divertidas pantallas de los choques, son pelín cargantes.







sofisticados. Mientras vas brincando por ahí con tu principal arma en ristre (el «Rig», una especie de dispositivo electromagnético antigravitatorio que parece un rayo), puedes tomar por banda a los villanos que intentan impedir tu avance y hacerles barbaridades. Sólo con agarrarlos se retuercen y gritan como posesos, pero lo más divertido es tirarlos a los rodillos con pinchos que te obstruyen el paso y ver cómo chillan mientras se convierten en babas verdosas. O dejarlos caer sobre los fosos de púas para emplearlos como peldaños mientras se convulsionan y aúllan. O arrojarlos a los ventiladores del techo y mirar cómo se rebanan. Y algunas lindezas más.

Está muy bien, lo admitimos, pero hay otros aspectos en *Wild 9* que no resultan tan irresistibles. Los niveles están repletos de momentos muy buenos y entretenidos, pero en sí son un poco cortos, y algunas de las muchas maneras de estirar la pata son algo inesperadas. Los programadores, a modo de compensación, han introducido unos puntos para grabar (a partir del momento en que tus muertes se multiplican) demasiado frecuentes. Luego, cada tres niveles o así, encuentras un subjuego en el que persigues al enemigo en una moto flotante (en plan *El retorno del Jedi*), pero lo único que debes hacer es sortear obstáculos y disparar algún que otro misil; apenas pones en práctica la destreza, y en términos gráficos no son nada del otro jueves.

Wild 9 es una extraña mezcla: muy bueno en según qué partes (ya verás a los otros ocho miembros del grupo, que te ayudan en varias ocasiones), y regular en otras. Brinda ideas muy originales y otras muy vistas. Al menos, podemos decir tranquilos que supera la media. Pero en tan largo período de trabajo seguro que podría haberse hecho algo mejor. ¿O no?

Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10	
Crash Bandicoot 2	8/10	PSM13
Pandemonium	9/10	PSM2
Pandemonium 2	8/10	PSM14
Klonoa	7/10	PSM18
Castlevania: SOTN	7/10	PSM13

LO MÁS DIVERTIDO ES TIRAR A LOS MALOS A LOS RODILLOS CON PINCHOS Y VER CÓMO CHILLAN MIENTRAS SE CONVIERTEN EN BABAS VERDOSAS.





[1] Hacer explotar cosas constituye la mayor parte de la diversión. [2] También puedes usar el Rig para colgarte de puntos cercanos como éste. ¡Aúpa!

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Tipo dibujos, con algún fallo	6
■ ACCIÓN	Es bueno. Regular. Pero en general, bueno	7
■ ADICTIVIDAD	No llega al nivel de *Pandemonium*	7

Puede que hace año y pico pareciese un título de vanguardia. Hoy es un plataformas por encima de la media, pero no tan bueno como los claves del género





Future Cop: LAPD

Se acerca otro juego futurista, lleno de malos y escenarios desoladores. ¿Llamamos a un colega para liarnos a tiros? ¿o apagamos y nos vamos?







[1] Las llamas campan a sus anchas tras la destrucción de un generador. [2] Destruye dos torretas a la vez. [3] Carnicería mano a mano en un aparcamiento. [4] Destrucción de un nido de armas desde lejos y a salvo. [5] Gracias a los excelentes controles de *Future Cop*, superar los pasadizos es cosa de niños. [6] Otra explosión. En este juego todas son a lo grande.

Por qué será que en los juegos ambientados en futuros cercanos siempre nos toca luchar contra psicópatas drogados en mundos destruidos y apocalípticos? Muy sencillo: porque unos malos más realistas no serían tan divertidos. Quizá los que compramos juegos estemos cansados de los programadores que, tras ver *Blade Runner*, por poner un ejemplo, corren a su mesa de dibujo para terminar haciendo lo de siempre, pero es que la alternativa no es muy atractiva. Imagínate: «Para acceder al nivel dos, detenga a tres transeúntes por no recoger las caquitas de su perro»; o «Espose al motorista por conducir sin casco y conseguirá puntos extra»; ni siquiera «Persiga al caco que ha arrebatado el bolso a la venerable anciana» tiene demasiado interés. Suerte que todavía podemos recurrir a un buen lanzallamas, ¿eh? **Para hacerse una idea de cómo funciona *Future Cop* habría que pensar en la saga *Strike* de EA, pero cambiando sus espacios abiertos y su trasfondo estratégico por una estructura de niveles laberíntica,** un poco de acción de plataformas y más explosiones. Puede que este último lanzamiento carezca del renombre de *Strike*, pero sin duda bebe de la longeva franquicia de EA, sobre todo en lo que respecta al diseño. El uso de técnicas de castigo, que consisten en moverse a izquierda y derecha de un objetivo para anotarse disparos mientras esquivas el fuego del rival, es algo común, al igual que su estructura de niveles en función de los objetivos. El modo principal para un jugador de *Future Cop* ofrece una sucesión lineal de misiones, cada una con su propio guión y su distribución de ma-



¡A POR TU RECINTO!

El Modo Precint Assault de *Future Cop* es uno de los modos para varios jugadores más interesantes que hemos visto nunca. Es una mezcla extraña de *shoot 'em up* y juego de estrategia en el que dos jugadores suman puntos al disparar contra tanques, aviones y torretas. Al final, esta masacre permite al jugador en cuestión fabricar sus propios artefactos de guerra. Es un juego enorme de gran adictividad, y la batalla para hacerse con la base enemiga es un desafío atroz y cautivador. Lástima que no haya más mapas sobre los que jugar, pero de todos modos es soberbio.


Monta tu ejército


Tus torretas base **Torretas de alquiler**


¡Chatarra...!



[1] El modo cooperativo funciona a la perfección. [2] Se sacrifica muy poco detalle gráfico, pero hubiéramos preferido una división horizontal.







■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	EA
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*

[1] Dispara un misil y una estela de humo te indica su avance hacia el objetivo. [2] Buena decisión, ésa de acabar sin contemplaciones con la torreta. [3] El modo cooperativo para dos jugadores es rápido y divertido. [4] La recogida de reforzadores viene acompañada por un efecto visual muy adecuado. [5] Problemas en las cloacas. [6] Modo Crowd Control. La cámara acerca el plano cuando el jugador arrasa a un montón de atacantes armados. [7] Estupendo efecto de una explosión; deberías verlo en movimiento.

pas. Puedes encargarte de los atacantes (desde torretas fijas a pistoleros con lanzallamas, pasando por aviones bombarderos) con una buena cantidad de munición estratégicamente distribuida que encontrarás gracias a una exploración previa. Para ayudar a los jugadores a dar con el objetivo, un trazo rojo señala al tipo en cuestión. Es un sistema intuitivo y fácil de usar.

Otra influencia de *Strike* es la dotación de tres armas por misión. Debes escogerlas antes de cada ataque, y se componen de un arma básica, una más potente y otra súper de uso dosificado. Pero *Future Cop* brinda algo más que carnicerías sin sentido. A menudo encontrarás portales y campos de fuerza que bloquean tu avance. Debes dar con los interruptores apropiados, o disparar a la fuente de energía en cuestión para continuar. Por supuesto, no hace falta que te digamos que los encuentros con los jefes son la salsa especial de la aventura. Como novedad, *Future Cop* presenta un modo cooperativo para dos jugadores. Con la pantalla dividida en vertical, dos amigos podrán hacer tándem para resolver las misiones. Mejor aún, hay un modo para dos contrincantes denominado Precint Assault (asalto al recinto) que resulta la mar de adictivo (ver recuadro *¡A por tu recinto!*).

Queda claro que *Future Cop* merece atención y, por supuesto, inversión. No obstante, hay ciertos juegos que están al alcance de todos los públicos, mientras que otros más complejos convienen a jugadores más experimentados. Por varias razones, *Future Cop* pertenece a esta última categoría. Parece fácil de controlar, pero es material para jugadores habituales. Si hace poco que has descubierto la utilidad del Círculo en *Crash*, *Future Cop* no es lo tuyo. En cambio, los *consoladictos* y los seguidores de la serie *Strike* deberían darle una oportunidad.

EN POCAS PALABRAS, *FUTURE COP* ES UN *SHOOT 'EM UP* HONESTO Y SIN DEMASIADAS PRETENSIONES. BASTANTE IMPRESIONANTE, ESO SÍ...




[1] Resumen de la misión. [2] Y puntuaciones.

Alternativas...

Loaded	7/10	PSM1
Soviet Strike	7/10	PSM2
Reloaded	7/10	PSM3
Steel Harbinger	6/10	PSM2



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Montones de explosiones y de atacantes en pantalla	8
■ ACCIÓN	Gran modo para uno y dos jugadores	8
■ ADICTIVIDAD	El modo para dos jugadores resulta definitivo	8

Súper adictivo. El modo para dos jugadores es excelente. Pero es que el modo para un jugador también es una pasada. Hay que darle buena nota.

8 SOBRE 10







[1] La sangre rocía la pantalla. Es como si estuvieras allí de verdad. [2] La cámara se desplaza por pantalla, pero siempre mantiene la pelea en el centro. [3] Aquí tienes algunos de los personajes mejor caracterizados del género de los juegos de lucha.

Bio Freaks

Son de chatarra y, a la vez, biológicos. Toma castaña. Sea como sea, supuran violencia por las bisagras y te cortan la cabeza sin pestañear. Bonito, ¿eh?

La dificultad de *Bio Freaks* —robots-biológicos-voladores-asesinos— estriba en que sus personajes pueden volar y, por lo tanto, matarse a golpes en el aire. Es una idea interesante a la que se ha sacado partido con cierto éxito en sus interactivas situaciones, sus ataques con proyectiles mediante un solo botón y su plantilla de animalotes. **Mujeres con cuerpos exuberantes, tíos tan enormes que te pones a temblar y demás personal de rigor forman el lindo grupo de macarras.** Pero ojo, *Bio Freaks* es probablemente uno de los *beat 'em up* más salvajes que jamás hayas visto, razón suficiente para asegurarse un sitio en la preciada colección de fans incondicionales.

Para volar hay que pulsar L1, pero sólo puedes darte un garbeo por las nubes durante un período de tiempo limitado. Todos los personajes disponen de la misma cantidad de energía para volar, y para restituirla deben volver a pisar tierra firme.

Lo bonito del juego es que, en muchos de los escenarios, puedes aterrizar sobre plataformas. Esto significa que los combates pueden desarrollarse a dos niveles si tu contrincante decide tomar tierra. Beneficia además a los personajes que llevan armas de fuego, porque pueden echar a volar sin más y soltarle una ráfaga de ti-

PUEDES VOLAR Y SOLTARLE UNA RÁFAGA DE TIROS AL ENEMIGO QUE SE HA QUEDADO EN EL SUELO.





[1] La pose victoriosa en plan *Sonrisas y lágrimas* está de moda últimamente. [2] Los tipos en cuestión son un atajo de horteras que disfrutan descuartizándose unos a otros.

■ EDITOR New Software Center		■ FABRICANTE	Midway
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.995 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

[1] Los escenarios de lucha se clasifican por grupos de dificultad: fácil, media o difícil. Los difíciles contienen muchos peligros ambientales. [2-4] Los luchadores, artificiales como ellos solos, cuentan con gran cantidad de habilidades. Volar es fundamental. Mientras que los puñetazos se intercambian en el suelo, el auténtico entendido aprenderá a atacar desde el aire.



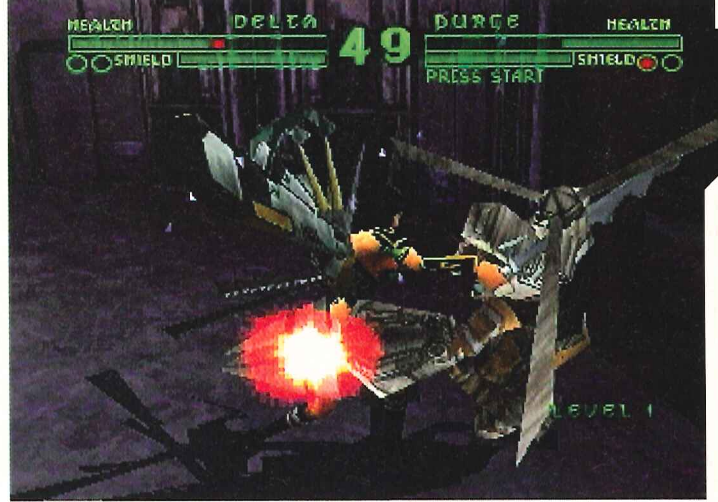
ros al enemigo que se ha quedado en el suelo. Entre el repertorio de combos hay un número de movimientos especiales pensados para cuando estés en el aire. Es buena idea, eso de disponer de una variedad distinta de combos en tierra y en el aire, aunque tampoco hay que ser un genio para darse cuenta de cuáles son los movimientos más adecuados para cada situación.

Ésta es, básicamente, la cuestión en *Bio Freaks*. Ah, si exceptuamos, claro está, el hecho de que también puedes arrancar brazos y piernas a la gente. Si en un ataque con proyectiles le das a tu contrincante en la misma parte del cuerpo un par de veces, empezará a salir sangre a chorros (normalmente rociando la pantalla en el proceso). Si le das de nuevo, sus piernas y brazos desaparecerán tal cual. Sin embargo, y contra toda lógica, la pérdida de miembros vitales no impedirá que semejantes brutos sigan atizándote. **El nivel de energía es el que dictamina la muerte o no de un oponente, y aunque no tenga brazos podrá seguir golpeándote. Sólo que no lo hará con los brazos...**

Bio Freaks no es un nuevo *Tekken*. Carece de la sutilidad de su táctica (de hecho, carece de sutilidad por completo) y, desde luego, no tiene la misma durabilidad. Por muy divertido que sea desmembrar individuos, no se puede comparar con la experta curva de aprendizaje y la increíble lista de movimientos de *Tekken*. Aun así, sería injusto compararlo con el poderoso trío de Namco: *Bio Freaks* es una experiencia muy distinta. Es más, constituye todo un ejemplo del modo en que los fabricantes yanquis conciben el género de lucha: pensar poco y sangrar por un tubo. Por suerte, la fórmula funciona si lo que quieres es pasártelo bien, probablemente porque entretiene sin exigir toda tu atención.

En definitiva, no es un clásico, pero te reirás. Y mucho. Que sirva de aviso: *Bio Freaks* tarda en cargarse la tira, así que, antes de volverte loco con esos combos suyos tan potentes, tendrás que esperar un buen rato. Pena.

CONTRA TODA LÓGICA, LA PÉRDIDA DE MIEMBROS VITALES NO IMPEDIRÁ QUE SEMEJANTES BRUTOS SIGAN ATIZÁNDOTE.





[1] A ras del suelo, cuerpo a cuerpo, el juego vuelve a los cánones del *beat 'em up*. [2] Su inspiración en *Eduardo Manostijeras* es más que evidente.

Alternativas...

Tekken 3	10/10	PSM21
Bushido Blade	8/10	PSM14
Bloody Roar	8/10	PSM15
Battle Arena Toshinden 3	7/10	PSM11

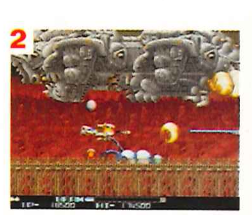
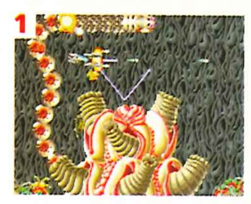


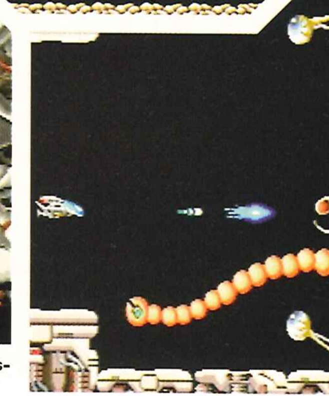
VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Personajes exuberantes y una animación increíble	8
■ ACCIÓN	Simplista, pero con algunos movimientos y buena diversión	8
■ ADICTIVIDAD	No es profundo, pero sí lo justo para que la mecha dure	7

Es un juego difícil de calificar. No es un *beat 'em up* puro y, aun así, proporciona risas de sobra y sangre a raudales. Muy divertido.



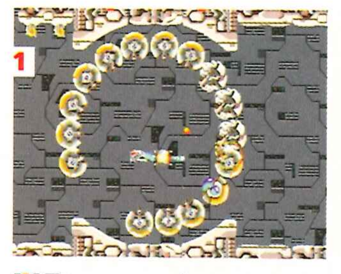



[1] Plantas enormes y monstruos serpiente. [2] La nave gigante desciende de las alturas. [3] «En la escuela de pilotos nunca me prepararon para esto.» [4] El típico enemigo. [5] Apunta a sus tripas.

R-Types

Hay un cierto aire de los ochenta en *R-Types*. La fiebre del recuerdo parece haberse apoderado de los programadores. ¿Para bien o para mal?





[1] Tienes que acabar con esta gente para poder seguir avanzando. [2] Ábrete paso entre los bichos verdes empleando sólo tus armas espaciales. [3] *R-Type 2* exhibe mejores gráficos que la primera parte.

El exceso al que está llegando la moda oportunista de lo retro, tan en boga en la actualidad, acaba por revolver el estómago de todo purista que se precie. De igual manera, la supuesta revisión que se está haciendo de títulos arcade clásicos suele dejar al entendido con una sensación como de fraude. A *R-Types* le habría resultado muy fácil sumarse a tan patética tropa. Por suerte, Irem resistió la tentación de distribuir polígonos a troche y moche, introducir efectos de luz gratuitos y, en definitiva, violar una fórmula de éxito seguro. *R-Types* (tanto *R-Type* como *R-Type* 2), es un juego como toca. Intachable. Y muy, pero que muy divertido.

> *R-TYPES* ES COMO LIZ TAYLOR, UNA BELLEZA EN SU MOMENTO, PERO MÁS BIEN ACABADA HOY.

A estas alturas, sólo los políticos y los difuntos desconocen lo que es *R-Type*. En caso de que pertenezcas a cualquiera de estas categorías, aquí tienes la respuesta: *R-Type* (y también su segunda parte) es un *shoot 'em up* en 2-D, diseñado en *scroll* lateral, muy popular en su momento, allá por 1987, en las salas recreativas. Tienes una nave espacial. Y un arma. Vayas por donde vayas, todo está infestado de aliens. Te los tienes que cargar y salir indemne de la aventura. A esto se reduce el juego.

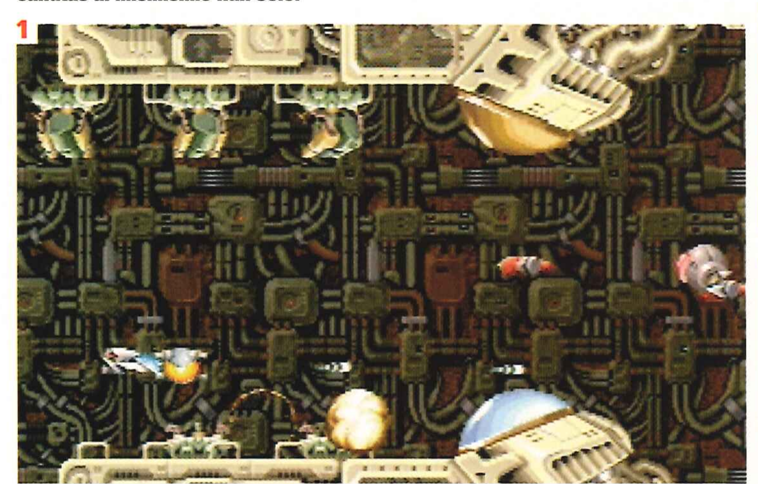
R-Types es, más o menos, así de simple. Por supuesto, se dan otros elementos adicionales que incrementan el interés. Quizá los de mayor relevancia sean los *power-ups*. Al destruir ciertas naves importantes consigues un valioso botín. Se trata en ocasiones de aumentos de la velocidad, aunque en otras es algo más tangible. Por ejemplo, misiles. O un recomendable suplemento para tu nave. Puedes



Un Jugador

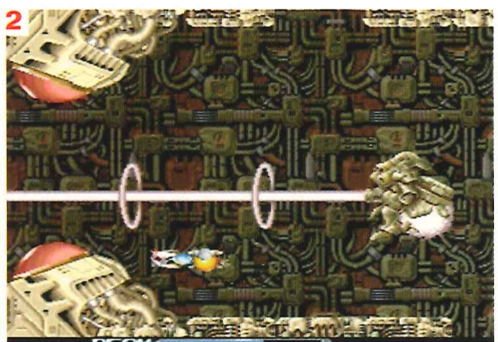
■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Irem
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Varios
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* retro

[1] El ítem en el frontal de tu nave te hace de escudo. [2] Un enemigo de menor calibre te hace frente con un arma tipo Hula Hoop. [3-4] Cuando estás bajo el agua, los intrusos caen de la parte superior de la pantalla y se separan luego en unidades destructoras más pequeñas. [5-7] El último nivel se las haría pasar canutas al mismísimo Han Solo.











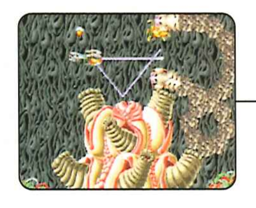




LOS SONIDOS SON BIPS DE CALIDAD MONO, Y LA MÚSICA DE FONDO ES UN TALADRO PARA EL CEREBRO.

acoplar este elemento independiente e indestructible a la parte delantera o trasera de tu nave para que actúe como escudo. También lo puedes lanzar contra los ruidosos y enloquecedores rayos láser que zumben en su trayectoria. Le das al botón X y el protector vuelve a acoplarse a la nave. Cuantos más *power-ups* consigas, más se parecerá tu nave a un autómata chiflado por la carnicería sin límites. Sin embargo, como no tengas cuidado con las fuerzas galácticas, el que acabará fulminado serás tú. Y todo para volver a empezar la partida sin una sola arma importante, como mucho con el equivalente futurista de un tubo de bic y una bolita de papel mojado.

El aspecto de lo que te rodea es la mar de orgánico. Bestias inmundas. Raíces que ondulan. Reptiles grotescos que serpentean a tu encuentro. Y todo ello facturado con... ejem, *sprites*. *R-Types* es como Liz Taylor, una belleza en su momento, pero más bien acabada en la actualidad. No es un juego que arrebate gráficamente si lo medimos con los cánones contemporáneos. Por eso es importante que los jugadores más jóvenes, con la cabeza llena de brillantes *Turismos* y pulidos zombis, tengan claro qué se puede esperar de *R-Types*. Es una amalgama de juegos que despertará buenos recuerdos a todos aquellos que ronden los 25. Si tienes 15 años, *R-Type* no te suena de nada y te gusta *Crash Bandicoot*, probablemente esto no es lo tuyo.

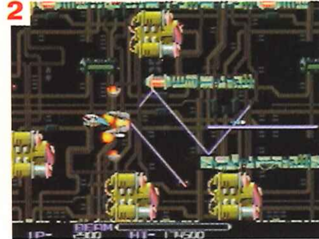


Puede que te estés preguntando qué es lo que diferencia a los dos *Types*. La verdad es que casi nada. En cuanto a gráficos, el nivel de la segunda parte es superior. Los sonidos son bips de calidad mono, y la música de fondo es un taladro para el cerebro.

Entonces, ¿por qué es tan rematadamente bueno? Difícil pregunta. La clave está en su jugabilidad. De acuerdo, es un concepto engañoso, pero es en este terreno tan poco preciso en donde *R-Types* sobresale de lo efímero para situarse entre los mejores *shoot 'em up* de todos los tiempos. Quizá sean palabras mayores, pero si ignoras los gráficos de geriátrico y amortiguas el martilleo con tapones en las orejas, lo que queda se acerca bastante al nirvana digital.

[1] Como diría Superratón, «No se vayan todavía, aún hay más». [2-3] Hazte con el *power-up* apropiado y el láser azul será tuyo. Empléalo con pericia y te será de gran ayuda.







Alternativas...

G-Darius	8/10	PSM23
Ray Storm	8/10	PSM10
Jupiter Strike	5/10	PSM1



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Pasados de moda, pero con encanto	6
■ ACCIÓN	Una de las mejores de su género. Una pasada	9
■ ADICTIVIDAD	Duro, incluso con vidas infinitas	8

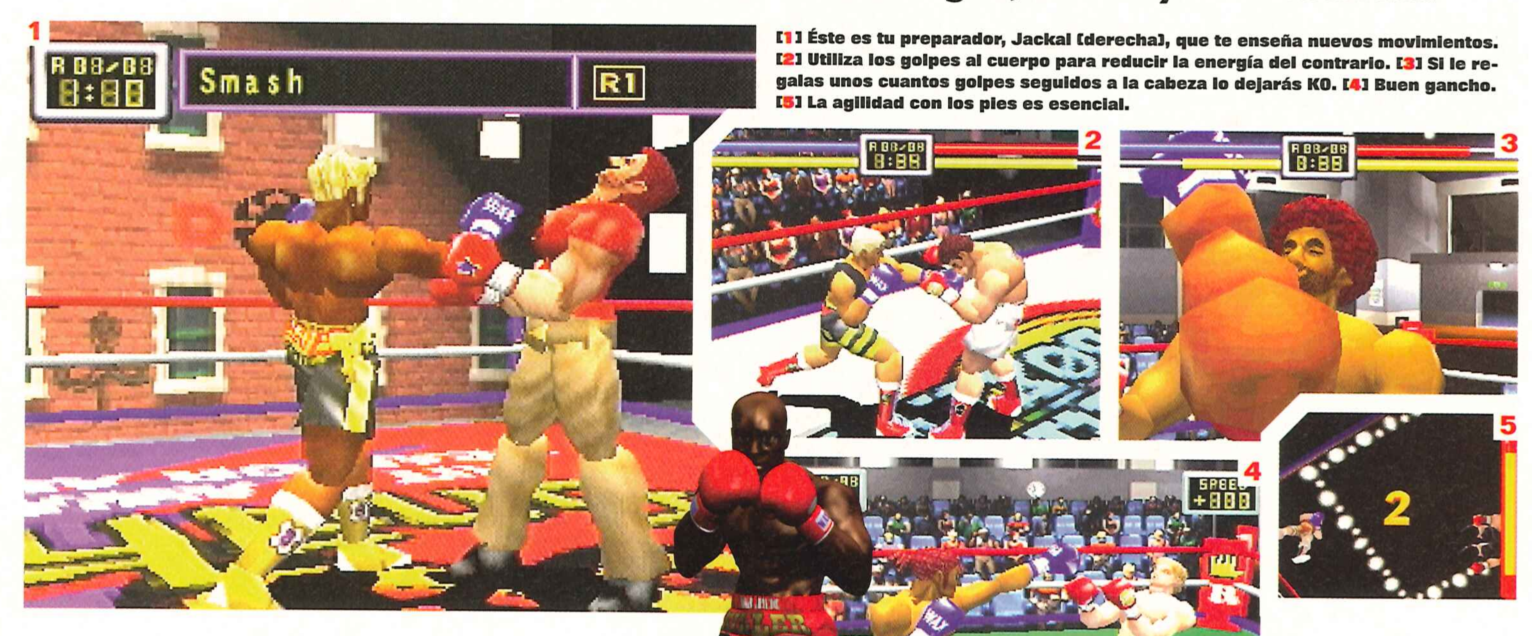
***R-Types:* la excepción de la regla retro. Si sabes quiénes son Starsky y Hutch, te parecerá fabuloso. Si te suenan a personajes de *Tekken*, mejor ni te acerques.**





Victory Boxing 2

No pretende ser Tekken. No es un clon de Street Fighter. No quiere ninguno de tus movimientos especiales, **tan sólo sangre, sudor y dedicación...**



[1] Éste es tu preparador, Jackal [derecha], que te enseña nuevos movimientos. [2] Utiliza los golpes al cuerpo para reducir la energía del contrario. [3] Si le regalas unos cuantos golpes seguidos a la cabeza lo dejarás KO. [4] Buen gancho. [5] La agilidad con los pies es esencial.

Nadie pone en duda que *Tekken 3* es brillante, pero tampoco puede presumir de realista. Si en un callejón oscuro te encontraras con un oso de dos metros, con un tiparraco de cuyos brazos y piernas surgen violentas llamaradas cada vez que sus puños tropiezan con algo, o con el gemelo malvado de Jackie Chan... Bueno, digamos que los resultados no podrían ofrecerse hasta que los más pequeños estuvieran ya en la cama. *Victory Boxing 2* apuesta por la vertiente realista de las cosas. Dejemos de lado los movimientos especiales sobrehumanos y las posturitas de kung fu para centrarnos en peleas a puñetazos en estado puro: un duelo entre valientes y astutos boxeadores de gran resistencia.

Lo primero que aprenderás es que un ataque sin reservas es como abocarse al suicidio. Ya sabemos que una pulsación repetida del Círculo produce un excelente combo gancho/reverso puñetazo/gancho, pero tarde o temprano el contrario conseguirá imprimir en tus narices un buen gancho o un *uppercut* que te obligará a besar la lona. ¿Y si te decides por unos bloqueos a lo *Street Fighter*? De acuerdo, pero sólo hasta que te des cuenta de que, aunque eso de proteger la cabeza está muy bien, puñetazos continuados en un vientre desprotegido también pueden hacerte acabar con el cuerpo sobre el cuadrilátero.

Lo bueno de *Victory Boxing 2* es que cuenta con dos barras de energía en lugar de una. La superior muestra lo que te falta para el KO y la inferior, la más importante, indica lo cerca que estás del colapso a resultas de un castigo físico continuo. La barra superior se irá recuperando con el tiempo, pero la inferior tiene que durarte toda la pelea, algo fácil de conseguir si luchas a cuatro *rounds*, pero bastante más complicado si el combate se divide en seis *rounds*.

Lo mejor del juego es que te brinda la oportunidad de elegir a una de las jóvenes promesas para que, combate a combate, lo lleves a la gloria. Al principio, todos estos pardillos son debiluchos como mininos, pero ponlos a pelear con los rivales más flojos y verás cómo empiezan a mejorar sus habilidades. Sería buena idea decidirte por uno de los boxeadores más rápidos, porque esquivar a tiempo los golpes del contrario es el mejor método para aguantar toda la pelea. Poco a poco te irás aficionando al juego de pies, a mantener alta la guardia y a atacar con golpes rápidos y certeros, sin olvidar que los impactos

NO ENCONTRARÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES SOBREHUMANOS NI POSTURITAS DE KUNG FU. ESTO ES BOXEO EN ESTADO PURO.



¿Cuántas oportunidades tienes de ver buenas pantallas de carga? Aquí tienes un montón de anécdotas pugilísticas.

Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible | ANALOG COMPATIBLE

■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	JVC
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	9.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de boxeo



UN FUTURO CAMPEÓN

El desafío principal de *Victory Boxing 2* consiste en convertir a un imberbe aprendiz de púgil en un campeón en toda regla. Todos los boxeadores empiezan con las mismas características, y tu trabajo consiste en elegir a los rivales adecuados para que aprenda a desenvolverse en semejante mundillo. Si vas ganando combates podrás alcanzar los primeros puestos del ránking y vencer en el campeonato de la zona para poder entrar en la durísima liga local.










[1] Golpear a los rivales en la cabeza no basta para conseguir el KO, deberás reducir su nivel de energía con una serie de golpes variados. [2] Jackal te da un consejo. [3] Puedes repetir toda la acción de los *rounds* anteriores. [4] Por desgracia, se recuperará de eso. [5] El típico golpe cruzado de Arguello.

en el cuerpo, al reducir la energía del rival, son el método más seguro de conseguir el KO. La curva de aprendizaje es más pronunciada que el tramo final del Everest. No estamos ante un juego que te regale victorias nada más ponerte a los mandos. La primera vez que lo pruebes, te tumbarán hasta los boxeadores más flojeras. **Pese a unos gráficos un tanto contundentes, se trata de un auténtico juego de lucha en 3-D; por eso lleva su tiempo acostumbrarse a quitarse de en medio cuando el rival lanza un guantazo,** o a aprender el modo de conectar un directo o un gancho al cuerpo. A los más impacientes no les gustará, y los habituados al modo en 2-D no lo entenderán. Ése es el precio que *Victory Boxing 2* debe pagar por plasmar con tanto realismo la dureza del boxeo auténtico. Esta secuela deja poco margen para el estilo arcade, y sólo ofrece un sencillo sistema de entrenamiento y la consabida barra de energía que se debilita con cada torta. Por otra parte, bajo sus curtidos polígonos se esconde un juego con muchísima fuerza.

Ése es el as que *Victory Boxing 2* esconde en la manga, porque te obliga a dedicar tanto tiempo y esfuerzo a tu joven boxeador que al final lucharás con desesperación por su éxito. Cada derrota es un desastre, y cada victoria un paso de gigante hacia el ansiado título nacional. El arte de *Victory Boxing 2*, noble, pero brutal y calculado a la vez, alimentado tan sólo por un orgullo incombustible, es tan real que, cuando ya conoces su funcionamiento, no puedes parar hasta dominarlo por completo.

A LOS MÁS IMPACIENTES NO LES GUSTARÁ. ÉSE ES EL PRECIO QUE *VB 2* DEBE PAGAR POR PLASMAR CON TANTO REALISMO LA DUREZA DEL BOXEO.



[1] No es un juego sexista: puedes elegir a un púgil masculino o femenino. [2] Tus progresos se publican en el periódico local.

Alternativas...

Victory Boxing	8/10	PSM2

VEREDICTO



■ GRÁFICOS	Tipos que parecen estibadores inflados a esteroides	7
■ ACCIÓN	Envolvente, táctica y adictiva	8
■ ADICTIVIDAD	Un desafío para horas y horas	8

El mejor juego de boxeo del momento. A los fanáticos de la lucha les va a encantar, y también a los que disfruten de combates con dosis de táctica.



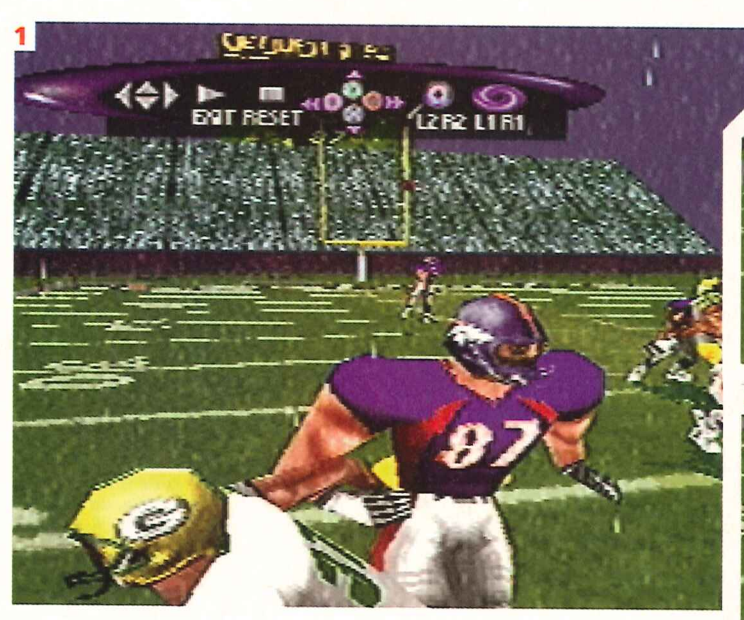




■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	989 Sport
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Fútbol americano

NFL Extreme

¿Otro juego de fútbol americano? ¿No teníamos suficiente con Jonah? No sé, no sé...









[1] Durante la repetición, puedes hacer zooms con la cámara. [2] Diez monstruos con hombreras apunto de entrechocar sus cabezas, [3] Primera regla de oro: sube siempre que puedas encima de tus contrarios. [4] Llueve a cántaros. Mal día para vender helados en las gradas.

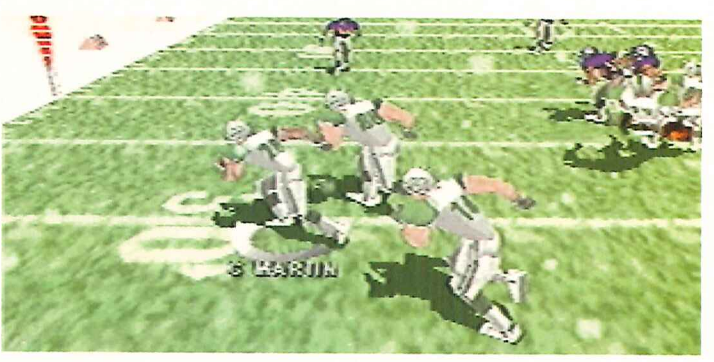
Desde luego, *NFL Extreme* luce todas las galas que exige el protocolo de los juegos deportivos: pomposas licencias de todos los equipos, jugadores y estadios del país; muchachotes de Arkansas poligonalmente fornidos; exuberantes animadoras rubias ligeritas de ropa... La cosa se anima. De hecho, en *PSM* 21 te anunciamos la aparición en breve del mítico *Madden*, ¿te acuerdas? La serie de EA que ha cosechado los mayores éxitos en todas las plataformas. ¡La cosa se pone difícil para *NFL*! Más todavía...

Y no es que *NFL Extreme* sea un mal juego, ni mucho menos. Los jugadores son poligonales, menos mal (los de la mayoría de los juegos de rugby son *sprites*), y están muy bien texturados. Cada jugador consta de más de 400 polígonos para él solito, por lo que todos los movimientos resultan increíblemente realistas: correr, placar, caminar, lanzar, pegar...

Sí, puedes liarte a tortas con el que mejor te caiga. De hecho, el juego parece programado en torno a esa idea: los mamporros. La violencia —o salsa de la vida, como la llaman algunos— tiene un protagonismo importante en *NFL Extreme.* Cada vez que un jugador arrea una torta a otro, puedes ver una pequeña secuencia de animación a base de captura de movimiento. Hay un total de 50 secuencias diferentes, aunque uno tiene la sensación de que sólo hay tres o cuatro, porque todas parecen iguales.

Tu equipo se compone de cinco jugadores, algo bastante extraño teniendo en cuenta que los de verdad constan de 13 o 15. ¿Por qué? Puede que para evitar trabajo a la CPU, ya que los gráficos en alta resolución y las increíbles texturas que recubren los polígonos requieren todas las atenciones de la máquina. En cualquier caso, el

LOS JUGADORES SON POLIGONALES (LOS DE LA MAYORÍA DE JUEGOS DE RUGBY SON SPRITES), Y ESTÁN MUY BIEN TEXTURADOS.



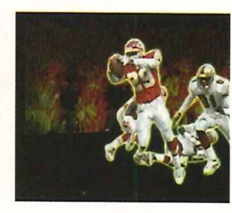
Segunda regla de oro: atiza a todo el mundo, tenga o no la pelota.



DUROS.
ENTRENADOS.
TERRORÍFICOS.
Y
PEQUEÑOS.
PEQUEÑOS GUERREROS
PlayStation
GRAN VIDEOJUEGO. PEQUEÑOS GUERREROS.
PEQUEÑOS GUERREROS; LA PELÍCULA, EN LOS CINES A PARTIR DEL 9 DE OCTUBRE. JUGUETES DISPONIBLES EN LAS MEJORES TIENDAS.
DREAMWORKS INTERACTIVE
ELECTRONIC ARTS™
Distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
© 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. Reservados todos los derechos. DreamWorks Interactive es una marca de DreamWorks L.L.C. Small Soldiers TM & © Universal City Studios, Inc. DreamWorks L.L.C. y Amblin Entertainment, Inc. Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos. PlayStation y son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Intro








LOS MOMENTOS DE ACCIÓN EN *NFL* SON TREPIDANTES: LOS DEFENSAS CONTRARIOS SE LANZAN HACIA TI COMO VERDADEROS PERROS DE PRESA.

reducido número de personajes hace más fácil el juego, y así resulta mucho más sencillo planear ataques o prever las estrategias defensivas del equipo contrario. Tienes una multitud de tácticas a tu disposición, aunque si no eres un experto en fútbol americano no te servirán de mucho.

No obstante, el proceso de aprendizaje es muy rápido, gracias al sistema de organización que ha ideado la gente de 989 Sport. Como tu equipo se compone de cinco deportistas, cuatro de ellos están representados en el menú de estrategias con los símbolos del mando: Cuadrado, Triángulo, Círculo y X. El quarterback (quien dirige el equipo) no tiene símbolo. De esta forma, durante el juego, bastará con que pulses R1 o L1 para que aparezca debajo de cada jugador su símbolo correspondiente, y entonces, si quieres pasar a Cuadrado, sólo tendrás que pulsar Cuadrado; si quieres devolver al señor Triángulo, tendrás que pulsar Triángulo...

Cada vez que se para el balón (un marcaje, un placaje, un tropezón) entras en el menú de estrategias, eliges la táctica, vuelves al juego, juegas dos o tres segundos y... ¡placado! Otra vez al menú de estrategias. Unas pequeñas cruces indican la situación de cada miembro de tu equipo, y unos puntos de colores te muestran sus posibles avances.

Lo mejor es cambiar de táctica cada vez que entras en el menú de estrategias, de forma que el contrario nunca sepa cómo vas a atacar (como en todos los juegos de deportes de la historia). No obstante, no subestimes a tus enemigos, ya que su IA les permite improvisar en cualquier momento. Puede que llegues a la línea de 30 yardas cambiando de táctica cada dos por tres y que, justo cuando vas a marcar, cuando crees que todos los malos están a kilómetros de ti, aparezca un tipo de dos metros cuadrados y te arranque el balón de las manos.

Los momentos de acción en *NFL* son trepidantes: los defensas contrarios se lanzan hacia ti como verdaderos perros de presa, y los gritos, gruñidos y resoplidos que se escuchan cuando dos titanes con casco chocan entre sí, ponen los pelos de punta.

El sistema de control es muy intuitivo: además del sistema de símbolos, cada jugador desempeña un determinado papel en el campo, de forma que no tienes que complicarte mucho la cabeza eligiendo a uno para defender, a otro para atacar... En cualquier caso, si tienes un pad analógico o un Dual Shock, olvídalos. O al menos no utilices los sticks. La cruceta digital funciona mucho mejor: tu jugador echa a correr directamente, y avanza mucho más rápido que con el stick analógico. El movimiento es menos realista, pero merece la pena.

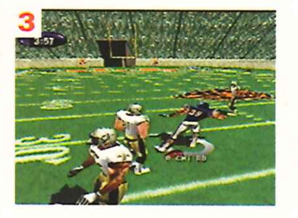
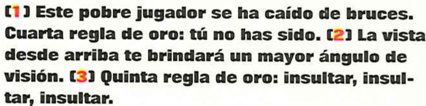
En general, es un buen juego. Aburrido y lleno de pausas, como el deporte en el que se basa, pero bien hecho. Los gráficos no están nada mal, y las texturas de cada músculo son increíbles. El sistema de control está muy conseguido, y la captura de movimiento es excelente. Las opciones de nieve, lluvia, sol y demás están muy bien, pero no afectan al desarrollo del juego. Y las secuencias de animación de los jugadores insultándose también son un alarde técnico, pero no tardan en resultar monótonas. ¿Entonces? Entonces sólo queda un sistema de control acertado, una opción que te permite modificar la velocidad del juego y unos cuantos miles de polígonos texturados en alta resolución.

Nada más.



¿Muertos en el campo? Puro cuento, seguro...



[1] Este pobre jugador se ha caído de bruces. Cuarta regla de oro: tú no has sido. [2] La vista desde arriba te brindará un mayor ángulo de visión. [3] Quinta regla de oro: insultar, insultar, insultar.

Alternativas...

Madden NFL '98	8/10	PSM13
Jonah Lomu Rugby		



VEREDICTO

GRÁFICOS	***High resolution* y *motion capture***	7
ACCIÓN	**Segundo sí, minuto no**	6
ADICTIVIDAD	**Si te gusta el rugby, mucha**	6

La palabra «fútbol» pierde mucho valor cuando va seguida de la palabra «americano». *NFL* está bien hecho, pero no está hecho para nosotros.



El juego en el que antes de empezar ya estás muerto.





Una historia medieval terrorífica. Unos gráficos espeluznantes. Una banda sonora que pone los pelos de punta. Y un héroe que está más muerto que vivo. Resucita a Sir Dan Fortesque y ayúdale a vencer a Zarok, el brujo que ha sumido al mundo en una noche eterna. Resuelve enigmas, invoca a las brujas y enfréntate a todo tipo de demonios en un sinfín de misteriosos, fantásticos y laberínticos mundos. Medievil. Un juego de muerte.

Tarjeta de Memoria 1 bloque · 1 Jugador



Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.europe.com/medievil

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TBWA

ALUNDRA

アランドラ





Creíamos que los agentes especiales del medievo se llamaban confesores y vestían casulla para despistar. Fallo. Bueno, también creíamos que Alundra era psicoanalista y ha resultado ser un duende con poderes psíquicos. Otro fallo. Y menos mal. No soportaríamos que un criajo de orejas puntiagudas nos diera lecciones sobre complejos de Edipo. En cambio, patearnos Torla con él y ligotear con «duendas» nos parece la mar de edificante. Debería experimentarse por prescripción médica. De hecho, tú puedes: reserva tu *Alundra* antes del 10 de diciembre. ¡Suerte!











Las preguntas

A. ¿Qué tinte ha escogido Alundra en la peluquería?
B. ¿Qué consta en el apartado «país de origen» de su DNI?

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Alundra*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País:...

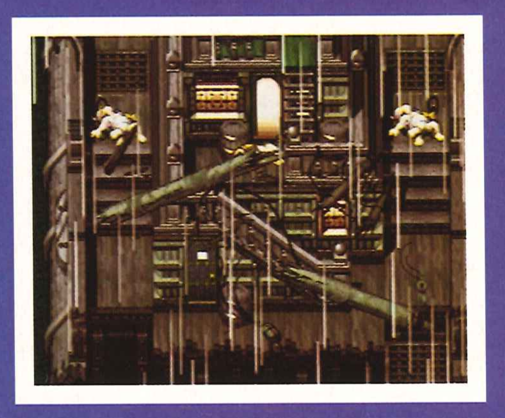
Teléfono:...

El premio

Un juego completo para cada uno de los 10 ganadores.

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

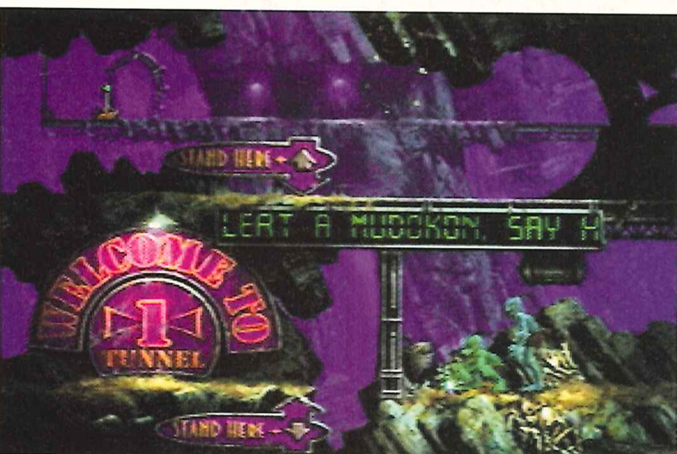






En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.





DE TECHNICUM SECTIONIS

Hola. En primer lugar, quería felicitaros por vuestra genial revista, no puedo vivir sin ella. Además quería apoyar a nuestro amigo Miguel Morate de Guipúzcoa con respecto a la sección técnica que pedía: me parece una muy buena idea. Y, por cierto, dadle caña al reportaje de gráficos porque es muy bueno. Me gustaría que me aconsejarais sobre algunos temas y me respondierais a algunas preguntas.

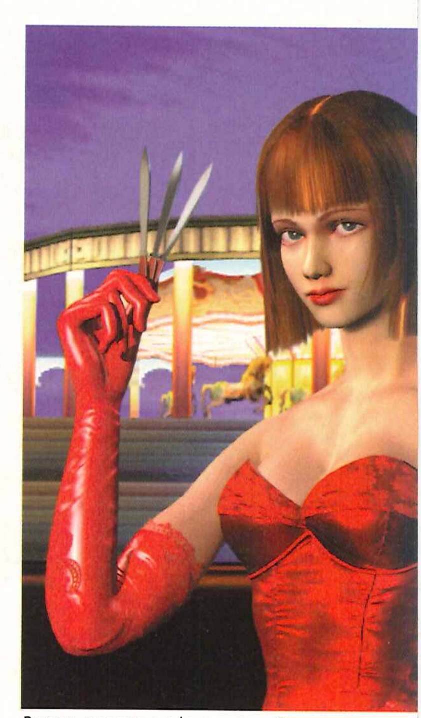
1. ¿Cuándo saldrá *Crash* 3? ¿Cuánto costará? Me interesa mucho.
2. ¿Qué me aconsejáis: *Gran Turismo* o *Colin McRae Rally*?
3. ¿Qué me aconsejáis: *Abe's Odyssee* o *Abe's Exoddus*?
4. ¿Cuándo saldrá *Spyro The Dragon*?
5. ¿Para cuándo el lanzamiento de *Time Crisis 2*?
6. ¿Cuál es el mejor periférico para PlayStation? (Uno que me sirva para más o menos todos los juegos).
7. ¿Qué *beat 'em up* en 3-D os parece el mejor?
8. ¿Podría crear mis propios personajes y juguetear con algunos gráficos con el programa *3D Studio* avanzado?
9. Contadme algo sobre *Lemmings 3D*.
10. Os agradezco la existencia de esta sección. Le deseo larga vida a *PSM*.

Juan María Zabala
(Madrid)

1. *Crash 3* se lanzará en Europa el próximo mes de diciembre. Su precio todavía no está confirmado.
2. *Colin McRae Rally*. Pero, por si acaso, lee las respuestas que dimos a las cartas de Miguel Morate y Alfonso Romero (I) si tienes a mano el número del mes pasado.
3. *Abe's Exoddus*, sin duda.
4. *Spyro* está disponible.
5. No tenemos todavía información sobre su fecha de lanzamiento.
6. El Dual Shock no es el mejor, es el ÚNICO ideal para cualquier juego.
7. *Tekken 3*.
8. Sí, podrías crearlos, pero no crear un videojuego (si es eso lo que pretendes). Intenta combinar las posibilidades de *3D Studio* con las ventajas de otro programa llamado *Poser* y genera los escenarios con *Bryce 3-D*. No podrás jugar, pero harás maravillas.
9. Seguro que no quieres oír nuestra opinión... Bueeno, podemos decirte que aparece, con sus 209 niveles, a principios de noviembre.
10. Larga vida, pues. Hasta pronto.

LAS BALAS CRECEN

¡Hola! Soy Jordi Pérez de nuevo, la «bala de ocho años», que ahora tiene nueve.



Bueno, nosotros a lo nuestro. Como sabéis, mi padre me compró —también pensaba en sí mismo— una PlayStation. Pues, mira tú por dónde, una amiga tiene un videoclub en el que alquilan pelis y videojuegos. Me pillé el maravilloso juego de lucha *Tekken* 2, me puse a jugar y no paré. Tardé un día y dos horas en conseguir todos los jefes y subjefes (incluyendo Roger/Alex). Bueno, tengo más preguntas, ahí van:

1. ¿Cuál es el mejor simulador de hockey?
2. ¿Cuál es el mejor *beat 'em up* que me podría comprar?
3. Gama Platinum: buenísima. Decidme cuál es el mejor juego en Platinum.

Eso es todo, amigos.

Jordi Pérez
(Lleida)

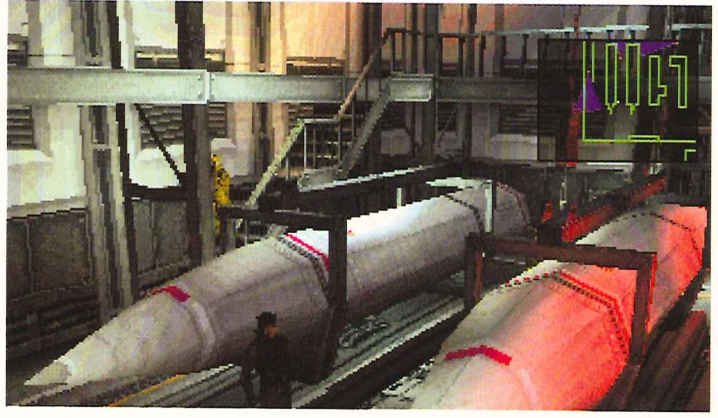

SI LOS MALOS HUBIESEN CONVERTIDO
A TODA TU FAMILIA
EN ESTATUAS DE CRISTAL
TU TAMBIÉN ECHARÍAS FUEGO
POR LA BOCA.
SPYRO THE DRAGON
Por la boca, por la nariz y hasta por los ojos.
¿O es que hay derecho a que un tipejo como Gnasty Gnorc haga de tus parientes su colección particular de figuritas de cristal y no contento con eso las desperdigue por tropecientos mundos plagados de molestos, quisquillosos y disparatados enemigos, quedándose, para colmo, con todas las joyas de la familia? ¡Hasta ahí podíamos llegar, hombre!
Spyro the Dragon. ¡Está que arde!
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
DUAL SHOCK
INSOMNIAC GAMES
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.europe.com/spyro
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Spyro the Dragon TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Find us at: www.universalstudios.com Developed by Insomniac Games, Inc.
TBWA

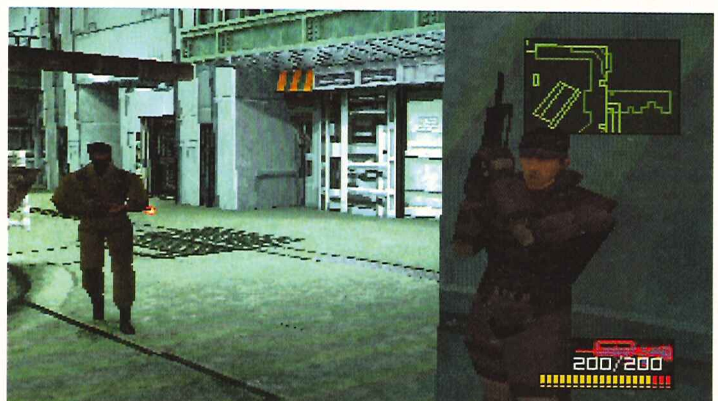
Feliz cumpleaños, por tarde que sea.
1. *NHL '99*, de EA, ya está en la calle, y promete. Al menos para quien sea aficionado a ese deporte.
2. *Tekken 3*, no lo dudes.
3. En nuestra opinión, *Tekken 2*, *F1* y *Wipeout 2097*.

LO TENGO TODO

Hola, tengo una GameBoy, una SNES, una N64 y, la mejor de todas, una PlayStation. Quería contaros mi experiencia. Soy una aficionada a Nintendo desde hace dos años y estuve desde el verano del año pasado intentando convencer a mis padres para que me compraran una N64. Lo conseguí, y al principio estaba encantada con ella, pero después surgieron tres problemas: calidad, cantidad y precio.
Y es que ya asumía el hecho de que hubiese pocos títulos (buenos, eso sí); pero los que iban apareciendo tampoco molaban lo suficiente para una consola de la que se esperaba tanto, y del precio... para qué hablar.
Total, que en abril de este año compré una consola en la que jamás me había fijado: la PlayStation. No os podéis imaginar lo contenta que estoy. La compré junto con *Crash 2* y *Tekken 2*. En la actualidad también cuento con *ISS Pro*, *Tomb Raider*, *Gran Turismo* y *Spice World*. Cuando aparezca la PSX 2 me lanzaré por ella.
Ahora os agradecería que me contestarais las siguientes preguntas:
1. Los juegos de PSX 2, ¿costarán igual que los de la consola actual de Sony? ¿Habrá también juegos de la gama Platinum?
2. ¿Cuánto costará *Metal Gear Solid*? ¿Valdrá la pena?
Sara Llera
Gijón (Asturias)

No deberíamos subestimar la calidad de los juegos para N64. Al fin y al cabo, han sido dos de sus títulos los que han conseguido hacerse con el galardón de Mejor Juego del Año en las dos últimas E3: *Super Mario 64* y *GoldenEye*. En el futuro, las cosas no pintan tan mal para la consola de Nintendo. Crece despacio, pero crece. No obstante, la relación calidad-precio todavía hoy es un problema, y una baza importante a favor de Sony.
En cuanto a tus preguntas, ahí van las respuestas:
1. No hay suerte: Sony sigue sin desvelar detalles sobre los planes comerciales de su próxima consola.
2. *Metal Gear Solid* ha sido la estrella principal de la E3 del pasado mes de mayo en Atlanta y de la ECTS de septiembre en Londres. Sinceramente, valdrá la pena, pero todavía no sabemos el precio.







SOY UN TÍO LEGAL

Hola. Soy nuevo en el mundo PSX. Hasta hace unos meses sólo tenía la Nintendo. Estoy encantado con mi PlayStation. Compro y leo vuestra revista desde el número 13 y creo que es la mejor revista PlayStation del momento. Mi más sincera enhorabuena a todo el equipo.
1. ¿Me podéis dar algunos trucos de *Crash 2*?
2. ¿Qué es mejor: *Gran Turismo*, *Need For Speed 3* o *Colin McRae*?
3. ¿Se lanzará para PSX *Expediente X*?
4. Quiero fundar un club oficial con ayuda de mis padres, ¿qué debo hacer? ¿Vosotros me financiaríais?
5. Ya sé que no es una revista de contactos, pero si hay alguna chica de 14, 15, 16 años (yo tengo 16) que esté buscando novio y que sea de Vigo que me escriba a la siguiente dirección: C/ Torrecedeira, 93, 2ºG. 36202 Vigo, o que me llame al (986) 23 06 75. Prometo contestar en breve. Si quieres participar en la fundación de un club no oficial y eres de Vigo llámame o escríbeme a la dirección anterior.
Y ahora un comentario para David Sabater, cuya carta se publicó en la revista número 20. Hacer todos esos cambios sin autorización previa es ilegal y yo no iría comentándolo por ahí.
Por cierto, yo tengo una tele de Sony de 29 pulgadas.
Muchas gracias por vuestra atención y buena suerte con la revista.
Adam Calvert
(Vigo)

Vamos por partes.
1. Lo primero: el mejor truco que podemos darte para *Crash 2* es que no utilices trucos. El juego peca un poco de corto, y con trucos no te duraría más que un suspiro (aunque sea un «suspiro de España», que son más largos).
2. Lo segundo: difícil pregunta. *Need For Speed* es fantástico, pero con elementos de arcade. Le superan tanto *Colin McRae* como *Gran Turismo*, así que tendrás que decidirte entre «gráficos perfectos y conducción notable» o «gráficos notables y conducción perfecta». Nosotros nos quedamos con *Colin*, pero Alfonso Romero (un lector que nos escribió el mes pasado) no piensa lo mismo. Lo mejor es que pruebes los tres antes de decidirte.
3. Está confirmado el lanzamiento de *Expediente X* para PlayStation. Pero Sony, compañía encargada de su distribución en España, no ha revelado aún su fecha de lanzamiento.
4. En cuanto a financiación *PSM*... no lo tienes fácil. A nosotros nos pagan con bolsas de arroz y garbanzos, y las tenemos que vender luego en el mercado de abastos...
5. ¿Qué es eso de concertar citas en nuestra sección de cartas? Bueno, vale, te echaremos una mano: a la directora de *PSM* la acaban de abandonar por enésima vez, ahora está triste y ojerosa (más de lo normal). A lo mejor te interesa...
6. Hombre, a nosotros no nos parece que la optimización que ha llevado a cabo David Sabater pueda calificarse de «cambios sin autorización previa». Para mejorar el sonido de tu consola no es necesario hacer nada ilegal, sino simplemente conectarla a unos amplificadores. Los empalmes y soldaduras de los que hablaba en su carta no afectan a la consola. Lo ilegal, eso sí, sería abrirla para manipularla. Por cierto, eso de que tienes una tele de 29 pulgadas no será una oferta, ¿verdad?

Todas las cartas recibidas se consideran para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario.
Nos reservamos el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responder las cartas personalmente.

Guitarra

Sí, quiero
tocar la música que llevo dentro.

Quiero saber tocar la guitarra. Quiero poder interpretar cualquier estilo. Tener desde el principio una guitarra gratis. Dar vida a esa música que sale de mi interior y que nadie más puede escuchar. Quiero ser bueno en esto. Y ¿por qué no? Que la fiesta vaya donde yo voy.

CCC
Sí, quiero.
902 20 21 22
www.centroccc.com
Llamadas desde fuera de España:+34 902 20 21 22

curso 98/99

Informática
- Dominio y Práctica del PC (win.95 y 98)
- Internet

Manualidades y Decoración
- Monitora de Manualidades
- Monitora de Artes Decorativas
- Decoración
- Escaparatismo

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía • Dibujo
- Dibujo de Cómics

Cultura e Idiomas
- Graduado Escolar
- Acceso Univ. mayores de 25 años
- Escritor
- Inglés • Francés
- Alemán • Ruso

Música
- Guitarra • Teclado
- Solfeo • Acordeón

Belleza y Moda
- Peluquería • Esteticista
- Diseño de Moda
- Corte y Confección

Auxiliares Sanitarios y Veterinaria
- De Enfermería
- De Geriatría • De Puericultura
- De Rehabilitación
- De Jardín de Infancia
- De Clínica Veterinaria
- Técnico en Animación Geriátrica

Físico-Deportivos
- Monitor de Aeróbic
- Quiromasajista MDF
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasios • Yoga

Oposiciones
- Aux. de Correos
- Prof. de Autoescuela

Electrónica - Radio - TV
- Electrónica
- Radio • T.V. • Sonido

Técnicos
- Carné de Instalador Electricista
- Fontanería
- Mecánica • Carrocería
- Técnico de Mantenimiento

Empresa
- Asesor Fiscal • Contabilidad
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Marketing • Supermercados
- Psicología y Ventas
- Aux. Administrativo
- Técnico en Medio Ambiente
- Técnico en Calidad y Certificación

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Jefe de Comedor
- Camarero • Barman

Otras Profesiones
- Bibliotecario y Documentalista
- Gestión Inmobiliaria
- Investigador Privado



Nombre y apellidos

Fecha de nacimiento / /

Domicilio

Bloque N.º Piso Prta.

Cód. Postal Población

Provincia

Teléfono D. N. I.

E-Mail

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
Gracias.



Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

11



CD 11: *Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four (demos jugables)*

12



CD 12: *Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee (demos jugables)*

13



CD 13: *Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter (demos jugables)*

14



CD 14: *Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules (demos jugables)*

15



CD 15: *Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger (demos jugables)*

16



CD 16: *Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen (demos jugables)*

17



CD 17: *Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)*

18



CD 18: *MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)*

19



CD 19: *Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)*

20



CD 20: *Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)*

21



CD 21: *Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)*

22



CD 22: *Demo exclusiva de TEKKEN 3 (jugable)*

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

[+ 350 ptas de gastos de envío]

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:


¡¡ YA A LA VENTA !!
TEKKEN 3
PLAYSTATION GUÍA Y ESTRATEGIAS
EDICIÓN LIMITADA - SÓLO PARA COLECCIONISTAS
TOTALMENTE EXTRAOFICIAL CON MOVIMIENTOS, COMBOS, SECRETOS Y TRUCOS REVELADOS POR LOS EXPERTOS
CON LOS CONSEJOS Y TRUCOS DE LOS MEJORES ESPECIALISTAS
Y ADEMÁS TRES CD GRÁTIS
POR SÓLO 500 Ptas.
OBSEQUIO DE
PlayStation Magazine CD
PAL
3 CD
CON LAS DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS

* Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica



Tombi

Desenvaina tu diversión giratoria e introdúcela en las tripas de tu PlayStation. Adminístrale electricidad y contempla con pasmo el desfile de artistas del balón, ninjas cubiertos de licra, coches diminutos, autos más grandes y un gnomo de pelo magenta en mallas.





[1] No te pares. Sé feliz y ve saltando por breves tarimas en este alocado plataformas. Que no se diga. [2] Estáte atento a los elementos de RPG y retoza con la diversión que de ellos se desprende. *Tombi* es bueno.

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Plataformas 2-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

Saludemos todos al plataformas en 2-D. Es un género que se suele creer en decadencia, hasta que de entre el fango aparecen juegos como éste y provocan carcajadas, regocijo y un placer desatado. Tombi es un neanderthal de pelo rosa cuyo mundo ha sido invadido por cerdos. Estos porcinos invasores han molestado un tanto a Tombi al robarle un valiosa pulsera. Los primeros intentos de Tombi por recuperar la joya crean toda suerte de problemas y, para sorpresa de nadie, aquí es donde entras tú para alegrarle el día. Gran parte de la acción consiste en correr a izquierda y derecha y saltar. El susodicho Tombi hace raras incursiones por pantalla, ya que el título emplea un tipo de disposición de doble plano. Correr a esconderte detrás de vallas, muros y árboles en este entorno en pseudo 3-D suele ser necesario para lograr la victoria. Ten todo esto en cuenta cuando pruebes nuestra demo jugable.

■ Controles

Cruceta **Movimiento**
R1 **y la cruceta cambian el punto de vista**
◬ **Pantalla de ítems**
◉ **Cancelar/atacar**
⊗ **Aceptar/saltar**
▣ **Correr/hablar/leer**

■ Características adicionales

Si completas un nivel de cierta manera se revelarán misiones secundarias. Al romper los huevos de los pájaros, por ejemplo, sueltas a los pollos que el ermitaño quiere que le devuelvan. Esto a su vez molesta a los pájaros rojos, así que les dan caza.

■ Información adicional

Tombi sufrió una inspección en *PSM* 22 y recibió un espléndido 8/10. Tope. ¿Se apunta alguien a unas lonchitas de jamón?

Ninja

■ EDITOR **Proein**

■ GÉNERO **Aventura 3-D**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Repleto de espadas con unas empuñaduras tan grandes como las hojas, *Ninja* llama a gritos a tu conciencia este mes. O, mejor dicho, se cuela y te hace pedacitos el cuello con una afilada espada. El ninja es un tipo versado en el arte de la infiltración, y ahora, gracias a esta demo, tú también puedes serlo. La acción es tipo arcade: rápida, irreflexiva y brutal.

Ábrete paso llevando al del pasamontañas por los 13 niveles del juego y sacando las entrañas a todo aquél que te encuentres. Esto es vital ya que, en la más fiel tradición de las recreativas, ciertas puertas no se abren hasta que un área está despejada. Usa tus movimientos especiales con prudencia y recoge todas las llaves que puedas mientras estás atento a trampas y emboscadas. Puedes dar patadas y puñetazos, lanzar cuchillos, saltar y equiparte con toda clase de armas ofensivas, incluyendo un largo palo de madera y un par de rastrillos de jardinero. El disco de demo contiene un sector que aparece en algún momento del juego completo y una breve aparición de uno de los jefes a los que debes enfrentarte en dicha versión final.

■ Controles

Cruceta **Movimiento**
△ **Lanzar cuchillos**
○ **Puñetazo**
⊗ **Saltar**
○ **Patada**
R1 **y** R2 **Movimiento especial**
L1 **y** L2 **Magia para volver al punto de inicio.**

■ Características adicionales

Al final de cada nivel tienes un gran jefe demoníaco al que vencer. Después, puedes descansar en la tienda de final de nivel del juego. Aquí puedes adquirir artículos que podrían ser vitales en niveles posteriores.

■ Información adicional

En el número anterior publicamos un completo PrePlay de *Ninja*. Rápido, corre a recuperarlo para recabar más datos.

¿Problemas con tu CD?
¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.

1


2


[1] Con su pijama nuevo de niño de primaria, el ninja se dedica a rebanar gente. [2] Los pinchos no son buenos. Un consejo de amigo: mantén siempre lejos los pinchos de tu delicada piel.

World League Soccer

1


2


[1] Corre como el viento y escapa de los futbolistas rivales. Usa los pies para colar el balón entre los palos [o sea, para marcar un gol]. Repítelo y gana. [2] En el disco hay un partido entre Brasil y Escocia listo para tu conclusión. Pero, la verdad, no hay color...

■ EDITOR **Proein**

■ GÉNERO **Simulador de fútbol**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Todos los sonidos y rugidos de un partido de fútbol contemporáneo están bien llevados a cabo en esta oferta. *World League Soccer* pone en práctica un juego estupendo. Quizá le falten los adornos evidentes en otros títulos de fútbol, pero *WLS* lo compensa ofreciendo una simulación dura y fiel. El título fomenta el juego de pases haciendo que el rival computerizado te entre enseguida cada vez que empiezas una carrera. La opción del pase es buena. Es rápida y precisa, y en ella eliges a jugadores de delante tuyo de forma inteligente, asegurándote de que tengan espacio suficiente para girarse y seguir el ataque. Pero no es un juego en el que sea fácil medrar. No podrás, por ejemplo, ponerte la primera vez y efectuar una tijereta. Lo cual, de acuerdo con la realidad del deporte, no debe de ser mala cosa. En el disco puedes jugar una mitad de un partido entre Brasil y Escocia para uno o dos jugadores.

■ Controles

Cruceta **Movimiento**
⊗ **Pase/entrada**
○ **Chute**
○ **Cabezazo en plancha**
△ **Globo**

■ Características

Los comentarios son en inglés. Pero al menos, como decíamos en *PSM* 19, «no parecen un disco-rayado-en-inglés». Aquí aparecen también los menús en inglés, pero en el juego final los encontrarás en castellano.

■ Información adicional

En nuestro número de julio, *World League Soccer* se apuntó un merecido 7/10.

1


2


[1] Un jugador escocés se fustiga [literalmente] persiguiendo a Brasil. [2] El guardián de la meta.

Circuit Breakers

■ EDITOR **Proein**

■ GÉNERO **Carreras**

■ PROGRAMA **Demo jugable/disco *add on***

Vete preparando para las durezas que se te formarán en el trasero. *Circuit Breakers* equivale a carreras de (hasta) cuatro jugadores en pistas lunáticas con *power-ups* para partirse. En esta demo hay un nuevo y flamante circuito jugable, no disponible en ningún otro sitio. Además, si tienes el juego completo, puedes usar el disco de demo para acceder a ocho pistas totalmente nuevas. Cuatro para un solo jugador y cuatro variaciones de éstas para multijugador. Tan sólo carga tu copia de *Circuit Breakers* como siempre, ve al menú de opciones, selecciona Add On Disk e inserta luego tu disco de demo. Y allá vas.

■ Controles
◄► **Dirección**
⊗ **Velocidad**
◉ **Freno**
R1 **Disparar *power-up***
R2 **Cambiar *power-up***

■ Características adicionales
Consejos: toma las curvas por dentro y empuja a los rivales fuera de la vía. Quema acelerador sólo en las rectas.

■ Información adicional
Circuit Breakers recibió un sólido 9/10 en *PSM* 19. Es absolutamente genial.



¿Tienes el juego completo? ¿Tienes la demo? ¡JA! Este disco contiene una pista totalmente NUEVA y siete más.

S.C.A.R.S.





Más diversión multijugador con carreras. ¿No se acabará está locura?

■ EDITOR **Ubisoft**

■ GÉNERO **Carreras cómicas**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Refulgiendo con sus *power-ups*, *S.C.A.R.S.* da juego al corredor solitario y al alboroto mecánico de hasta cuatro jugadores. No se han de subestimar los efectos que los ítems tienen en el asunto. El disco contiene una breve carrera jugable.

■ Controles
◄► **Dirección**
▼ **Marcha atrás**
◉ **Freno**
◉ **Faro**
Ⓐ **Cambiar vista**
⊗ **Velocidad**
R1 **Disparar arma**
R2 **Cambiar arma**
L1 **Saltar**
L2 **Retrovisor**

■ Características adicionales
El Rinoceronte es el mejor coche para la mayoría de carreras. Si sales pitando al principio, con una buena conducción puedes mantenerte fuera del alcance del uso salvaje de *power-ups*.

■ Información adicional
S.C.A.R.S. fue desmontado y reensamblado en *PSM* 22. Recibió un muy respetable 8/10.

Test Drive 5

■ EDITOR **Electronic Arts**

■ GÉNERO **Conducción**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Acción con el acelerador a fondo en el próximo tumulto de carreras de Pitbull. *Test Drive 5* conserva el reclamo de la serie de hacer que otros usuarios de la carretera entorpezcan tu avance. De resultas, es perfectamente posible golpear a los transeúntes.

■ Controles
Cruceta **Dirección**
⊗ **Velocidad**
◉ **Freno/marcha atrás**
Ⓐ **Cambiar vista**
El juego es compatible con Dual Shock

■ Características adicionales
Hay 17 circuitos y 28 vehículos en el juego completo, y todo zumba a 30 cuadros por segundo.

■ Información adicional
Esta bestia ha de enfrentarse a la fuerza de *Gran Turismo*. Para ver si sale victorioso, estáte al tanto del próximo número de *PSM*.





[1] Este rival está como una chota. [2] Estos otros sí que saben.

G-Darius

■ EDITOR **Proein**

■ GÉNERO ***Shoot 'em up* en 2-D**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Un disparate puro y duro, de *scroll* lateral y sobre peces, para los nostálgicos. Pilotar tu nave es casi menos importante que adquirir *power-ups* mientras te abres paso por el vibrante y letal entorno. Al más puro estilo arcade, dos jugadores pueden hacer equipo y montar un ataque combinado, o puedes bregar por tu cuenta en el territorio de los pescados espaciales. También puedes agarrar a malos y añadirlos a tu arsenal.

■ Controles
Cruceta **Movimiento**
◉ **Fuego rápido**
◉ **Fuego normal**
⊗ **Agarrar al enemigo**

■ Características adicionales
Los jefes son un pez globo, un besugo, un bacalao y un róbalo, todos ellos mecánicos y enormes. Esto nos escama...

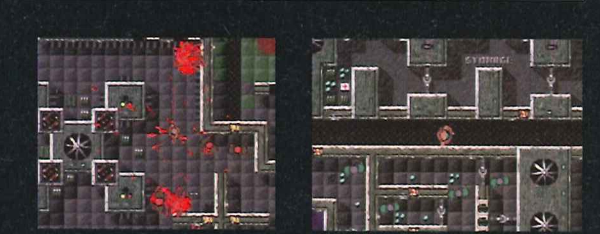
■ Información adicional
En esta misma revista analizamos *G-Darius*. Sólo necesitas dirigirte a la página apropiada para conocer la puntuación con que cuenta.

Psychon

■ EDITOR **No está a la venta (Yaroze)**

■ GÉNERO ***Shoot 'em up***

■ PROGRAMA **Demo jugable**



Tiroteo cenital en plan *Loaded*. Usa tus poderes de movimiento y disparo para pasar el laberinto en un santiamén eliminando a tantos tipos como puedas. Eres más malo que una liendre y más molesto que unos calzoncillos almidonados.

■ Controles
Cruceta **Movimiento**
⊗ **Disparar**

Pushy 2

■ EDITOR **No está a la venta (Yaroze)**

■ GÉNERO **Puzzle**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Se aprovecha de recordar a *Kula World*. Usa tu pequeño borrón para mover las cajas a las cruces. ¿El nuevo *Rocks 'N' Gems*? Quizá. Pero, ¿qué pasó con la primera parte?

■ Controles
Cruceta **Movimiento**





Everybody's Golf

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO **Golf**

■ PROGRAMA **Vídeo**

Ponte los pantalones y la gorra a cuadros y luego contempla un aperitivo de este divertido y simpático juego de golf de primera. ¿Hace un hoyito?

The Making Of MediEvil

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO **Aventura 3-D**

■ PROGRAMA **Vídeo**

Menudo espectáculo de bichos raros. Demonios, bestias inhumanas... Sí, nos referimos a los desarrolladores. Ja. Bueno, el juego también tiene tela..

Spyro The Dragon

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO **Aventura 3-D**

■ PROGRAMA **Vídeo**

Ya puedes ver por qué a *PSM* se le hizo un nudo su bífida lengua en el número 20. Mario, lárgate y únete a Kong, Monty, Sonic y Willy el minero en la cola del paro.

EL MES QUE VIENE

EXCLUSIVA MUNDIAL

TOMB RAIDER 3!

DEMO JUGABLE ¡SÓLO EN *PSM!*

Prepárate para el PlayTest de la última aventura de Lara, MÁS la demo JUGABLE de *Tomb Raider 3*. No te conformes con mirar, ¡pruébalo!



DEL DRAGON

SPYRO THE DRAGON

¡Muerte a *Mario!* PlayTest y demo JUGABLE del pequeño reptil de aliento incendiario.

ANALIZAMOS:

Crash Bandicoot 3
Tomb Raider 3
Spyro the Dragon
Abe's Exoddus
Test Drive 5
C3 Racing
Colony Wars 2
Moto Racer 2
Psybadek
B-Movie
...y muchos otros.

EN EL CD **10 DEMOS EXCLUSIVAS**



Tomb Raider 3 – Jugable
Spyro The Dragon – Jugable
Bust A Groove – Jugable
Psybadek – Jugable
Future Cop: LAPD – Jugable
Wreckin Crew – Jugable
Victory Boxing 2 – Jugable
Sentinel Returns – Jugable
F1 '98 – Vídeo
Además... ¡demos Yaroze y más vídeos!





Los contenidos están sujetos a cambios.



Guía de compras



Si está interesado en anunciarse en esta sección solo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid 91 372 87 80
Barcelona 93 254 12 50


Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...



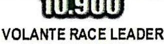


servicio urgente a domicilio

Producto	Precio
CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + DISCO DEMO	19.900
CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + CONTROL PAD + MEMORY CARD 1Mb + DISCO DEMO	22.990
CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + JUEGO SKULLMONKEYS + DISCO DEMO	22.990










Producto	Precio
CONTROL PAD DUAL SHOCK	4.500
JOYSTICK DEVASTATOR	3.990
CONTROL PAD	2.100
MEMORY CARD	2.100
VOLANTE RACE LEADER PARA PSX Y N64	10.900
VOLANTE GAMESTER	11.490






Juego	Precio
ABE'S EXODDUS	7.490
C & C RETALIATION	7.490
FORMULA 1 '98	7.990
O.D.T.	6.990
SPYRO THE DRAGON	7.490
WILD ARMS	7.490





























Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio
ALLSTAR TENNIS '99	7.490	ALUNDRA	7.490	ASSAULT	7.990	AZURE DREAMS	7.490
BIO FREAKS	8.490	BLASTO	7.490	B-MOVIE	7.490	BREATH OF FIRE III	7.990
BUST A GROVE	7.490	CARDINAL SYN	7.490	COLIN McRAE	8.490	CONSTRUCTOR	8.490
COOL BOARDERS 3	7.490	DUKE N. TIME TO KILL	8.490	EL QUINTO ELEMENTO	7.490	FUTURE COP L.A.P.D.	7.490
G-DARIUS	6.490	GRAN TURISMO	7.990	ISS '98	8.490	KNOCKOUT KINGS '99	7.490
MADDEN '99	7.490	MEDIEVIL	7.490	MORTAL KOMBAT 4	8.490	MOTO RACER 2	7.490
NASCAR '99	7.490	NBA LIVE '99	7.490	NFL BLITZ	7.490	NHL '99	7.490
RESIDENT EVIL 2	8.990	ROGUE TRIP	7.490	S.C.A.R.S.	8.490	SHADOW GUNNER	8.490
SMALL SOLDIERS	7.490	SUPER CROSS '98	7.490	SUPER PANG COLLEC.	7.490	TEKKEN 3	7.990
TOCA TOURING CAR 2	8.490	TOMBI	7.490	WARGAMES	7.490	WILD 9	8.490
ABE'S ODDYSEE	3.990	COMMAND & CONQUER	3.990	CROC	3.990	MOTO RACER	3.990
FORSAKEN	3.990	HERCULES	3.990	MICKEY'S WILD ADV.	3.990	RESIDENT EVIL	3.990

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DE CAMBIO
- COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Ruilla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

NUEVA TIENDA

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

9 67505226



KONAMI®
No será que te da miedo
Orense, 34-9º
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
A que esperas.....
PlayStation
PAL
KONAMI®
ran
SAT.1 FUSSBALL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
“Playstation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
PVP
RECOMENDADO
9.490 PTAS
EL JUEGO INCLUYE
CD DEMO DE
METRAL GEAR SOLID
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98